

3 PEŁNE WERSJE!



CLICK!

nr 11/2004

nr indeksu
351555

ISSN 1509-0558

10

9 771509 055044

12 październik 2004

8.90 zł

(w tym 7% VAT)

PEŁNE WERSJE:
Total Immersion Racing
Cztery koła i zawrotna prędkość!

+ Zemsta urzędasza
+ Matchball Tennis



Worms Forts

Ich nie pokona
nawet bomba
wodorowa...
Oto robale!

Colin McRae Rally 2005

Tego pana nie trzeba chyba
nikomu przedstawiać!

NFS: Underground 2

Seria z wieloletnią tradycją.
Szybkie fury i piękne kobiety.
Albo na odwrót...



Full Spectrum Warrior

Zanim zaciągniesz się na
służbę w Iraku, sprawdź,
czy się nadajesz...



WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR

Rome: Total War

Nareszcie jest! Mekka i Medyna wszystkich fanów gier
strategicznych trafiła na półki sklepowe. Ave Caesar!



Niektórzy nie mogą już patrzeć na rycerzy Jedi. Większość graczy wciąż jednak ich kocha...

Poradniki

Kody	74
Poradnik: Rome Total War cz.1	62

Nie tylko gry

Sprzętowo: nowości, gadżety	66, 68
Listy do redakcji	70, 72
Konkurs Warhammer	43
Konkurs Alien vs Predator	70

Zapowiedzi

Star Wars: KOTOR 2	06
Zoo Tycoon 2	10
Brothers in Arms	12
Gorky 02	16
Starship Troopers	18
Kingdom Under Fire: The Crusaders	20
Dungeon Siege 2	22
Nowości growe	24

Temat numeru

Rome: Total War	28
► Ci co skaczą i fruwią, na tę grę dziś zapraszają	

Recenzje

Worms Forts	32
Colin McRae Rally 2005	34
Kohan 2	36
Gooka	38
► Dobre imię dla gry... a przynajmniej lepsze niż Azor	
FIFA 2005	40
Total Club Manager 2005	42
Warhammer 40.000: Dawn of War	44
Conflict Vietnam	46
► Wietnam po Pustynnej Burzy? Oby tak się nie stało!	
Full Spectrum Warrior	50
Call of Duty: United Offensive	52
NFS: Underground 2	54
Richard Burns Rally	56
Myst 4	58
Minitesty	60

Stan oblężenia

Kilka wieków temu Nostradamus przepowiedział, iż wiek XXI rozpocznie się od wielkiej wojny światowej z wyznawcami Islamu. Sądząc po tym, co się na świecie dzieje, niewykluczone, iż miał rację. Czy już niebawem będziemy musieli chodzić po ulicach w strojach takich, jak ten na zdjęciu obok? Czy będziemy drzeć o życie własne i bliskich w pracy, w domu, w kinie i na spacerze?



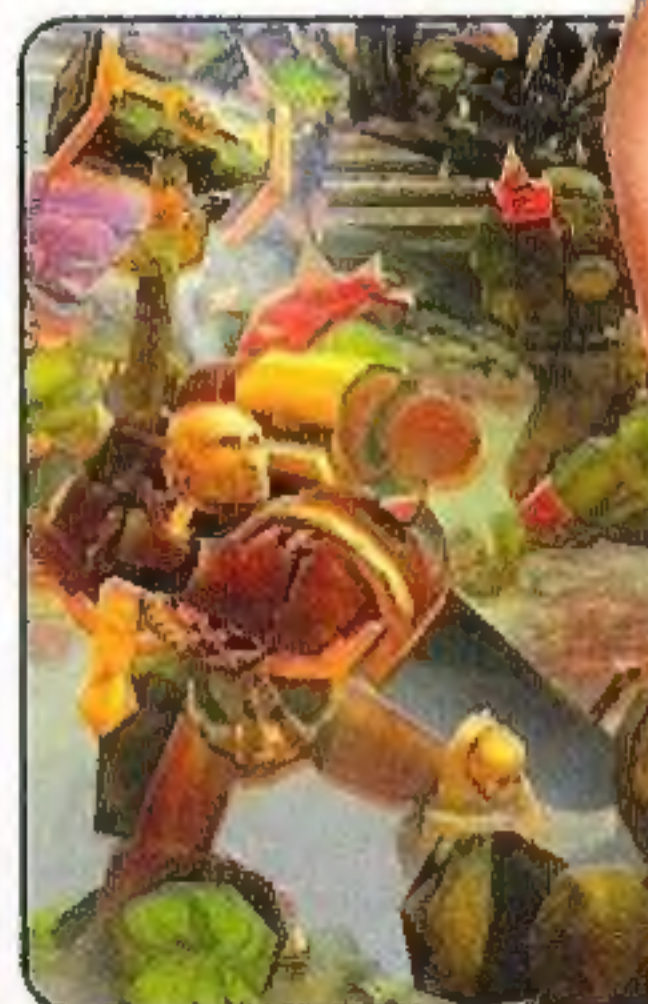
Podczas debaty prezydenckiej kandydat Kerry nie uznał za stosowne pamiętać, iż Polska – narażając życie swoich obywateli – stoi u boku Amerykanów w koalicji antyterrorystycznej. Pamiętają o tym za to znakomicie bandziory Osamy ze skarpetami na tchórzliwych ryjach: pod adresem Polski padło już co najmniej kilka groźb. Powinniśmy traktować je BARDZO poważnie, szczególnie w świetle wydarzeń w Osetli.

Tak więc przeproście się z podręcznikami do PO (Przysposobienia Obronnego), ćwiczcie formę, grajcie w FPP'y, paintball i wszelkie inne formy zabaw paramilitarnych. Przyzwyczajajcie się do wysiłku, do stresu i świstu kul nad głowami, bo do świadczenia te mogą wam się przydać w niedalekiej przyszłości!

redakcja



Richard? Colin? A może polski Xpand? Eee... to Zenek jedzie na drachopolo. Szykuje się niezła bibka!



PEŁNE WERSJE



WYŚCIGI

TOTAL IMMERSION RACING

Bardzo ciekawe wyścigi samochodowe, które przed niespełna dwoma laty usiłowały zrewolucjonizować swój gatunek. Czy im się udało? O to należy zapytać... innych produ-

centów, którzy dość skutecznie ściągają z TOTAL IMMERSION RACING kolejne rozwiązania i pomysły. Wszystko to dzieje się ku uciesze graczy, którym dostają się gry coraz lepsze, coraz bardziej

bardziej emocjonujących. O zwycięstwie nie decydują wyłącznie parametry techniczne samochodu.

Liczy się

też finezja, z jaką kierowca polyka kolejne kilometry. Dostępne wozy również robią wrażenie. Są wśród nich wymienione Audi TT-R, BMW M3 GTR, Pensol Esperante GTR1, McLaren F1 GTR, BMW V12 LMR, Audi R8 czy Panoz LMP-1 Evo. Autorzy gry sporo też mówią o specjalnym programie odpowiadającym za Sztuczną Inteligencję kierowców. Ponoć każdy z nich ma własne procedury zachowania, własną taktykę oraz... doskonałą pamięć. Podpadniesz takiemu, zajedziesz drogę, a kiedyś, w przyszłości, odplaci ci tym samym. I nie popuści, chociażbyś biegał na kolanach i przynosił w zębach kwiaty.

realistyczne, jednym słowem – coraz ciekawsze.

W grze ścigas się w klasie GT, RTS lub PRO, może nie tak „bogaty” jak Formula 1, ale znacznie



Gra preferuje DirectX 8.1b. Jeśli masz z nią problemy, spróbuj zmienić sterowniki i właśnie te biblioteki. A nuż się uda i gra ruszy?



ZRĘCNOŚCIOWA

✓ Zemsta Urzędasza



Pewnego dnia przechodzisz do roboty i zastajesz na biurku karteczkę. „Zwalniam cię” – chwilę wcześniej naskrobał na niej dyrektor – „Dziś jesteś ostatni dzień w pracy. Jutro możesz liźać tyłki szefów w innym przedsiębiorstwie”. No i się zaczyna... Masz kilka minut

na odegranie się na draniu i dokuczenie swoim byłym kolegom. Włamujesz się do ich komputerów i wrzucasz im paskudne wirusy. Rozmrażasz lodówkę w kuchni, zaś kibelkę zatykasz papierem toaletowym. Ściany traktujesz ketchupem, a na kserokopiarce siadasz, by zrobić tysiąc kopii swego... Ech, co tu dużo mówić, nie jest źle, bo jest niezłe!



SPOTROWA

✓ Matchball Tennis



Pecetowi brakuje naprawdę dobrych gier sportowych. Są co prawda dzieła Electronic Arts, piłka nożna Konami, lecz na tym gorąca lista się kończy. Dołączony do tego numeru CLICK! symulator tenisa próbuje zmienić tę sytuację. Oferuje różne rodzaje kortów, oryginalny system sterowania

zawodnikami (trzeba się do niego tylko przyzwyczaić), a także naprawdę niezłą grafikę. Warto podkreślić, iż gra kosztuje na Zachodzie około 30 euro – ty dostajesz ją za darmo, jako jesienny prezent od redakcji!



Co na CD?

CD1

• Pełna wersja:
Total Immersion Racing

CD2

• Pełne wersje:
Zemsta Urzędasza, Matchball Tennis

• Wersje demo:
Doom 3, Elite Squad

• Filmy z gier:
GTA San Anderson,
Medal od Honor, Pacific Assault

• Dodatki:
Era Komputera,
Savage

Nie działa?

• Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wystaniem płyt do tłoczn. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerów naszych czytelników.

• Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.

• Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Konieczna jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej.

• Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników, jednak w wypadku starszych kart graficznych jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!

• Jeśli nadal nie możesz dać sobie rady, dzwoń: (071) 341-20-83 w 100 w godz. 11⁰⁰ - 15⁰⁰.

• Reklamacje pocztą prosimy wysyłać na adres: 50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6 z dopiskiem „CD Click”.



Machają i machają, jakby co najmniej sianokosy były! Dziedaj, psia ich mać! -)

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Ledwie na DVD wydane zostały klasyczne „Gwiezdne wojny”, a już gracie na całym świecie (ale nie w Polsce) mogą czekać w sklepach STAR WARS: BATTLEFRONT – gry umożliwiającej wzięcie udziału w dowolnej bitwie pomiędzy Imperium a Rebeliantami. Jakby tego było mało, za mniej niż pół roku ukaże się kolejna część porażającego RPG’a z rycarzami Jedi w roli głównej. Tak, panie i panowie. Prace nad KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2 trwają i wszystko wskazuje na to, że najpóźniej w lutym ponownie poczujemy dreszcz Mocy. Wpierw, tradycyjnie, doświadczą go szczęśliwi posiadacze Xboxów, a dopiero kilka miesięcy po nich użytkownicy pecetów.

Ciąg dalszy nastąpi

Ten, kto myślał, że popularny KotOR nie doczeka się kontynuacji, był w dużym błędzie. Wprawdzie twórcy poprzedniej części gry – team BioWare – odciął się od projektu, ale do prac nad grą zaprzęgnięto grupę nie mniej utalentowanych ludzi. Mam na myśli firmę Obsidian, której członkowie pracowali przy takich tytułach jak PLANESCAPE: TORMENT, BALDUR’S GATE: DARK ALLIANCE czy choćby FALLOUT. Jak widać, LucasArts dość przytomnie powierzył opracowanie sequela ekipie z dużym doświadczeniem w tworzeniu gier fabularnych. Zobaczmy więc, co czeka nas w SITH LORDS?

Akcja KotOR 2 rozegra się kilka lat po tragicznych wydarzeniach z części pierwszej. Rycerze Jedi zostali wycięci w pień i należą właściwie do przeszłości. Bohater, w którego się wcielisz, będzie jednym z nielicznych, którym udało się przeżyć masakrę zgotowaną przez Sithów. I o ile od początku rozgrywki kierować będziesz losami rycerza Jedi,

George Lucas po raz kolejny ma okazję przekonać się, że „Gwiezdne wojny” są najlepszą rzeczą, jaką w życiu zrobił

nie znaczy to wcale, że od razu będziesz najpotężniejszym zawodnikiem w tej części galaktyki. Jak bowiem ujawnili autorzy, twój bohater został niegdyś wyrzuty z Akademii, przez co Moc nie płynie już przez niego zbyt wartkim strumieniem. W efekcie jednym z pierwszych zadań, jakie będą na ciebie czekały w KotOR 2, jest przywrócenie twój bohatera do dawnej formy.

Jedi rulez

Lucas z Obsidian obiecują, że na graczy czekać będzie zatręśnienie dziedzin Mocy oraz sześć nowych, prestiżowych klas postaci. Jak zapewne pamiętasz, w poprzedniej części mogła zostać Jedi Counselor, Jedi Guardian lub Jedi Sentinel. Tym razem kierowana przez ciebie postać będzie mogła przyjąć tytuł Jedi Watchman, Jedi Master, Jedi Weapon Master lub – jeśli wolisz – Sith Assassin, Sith Marauder czy też Sith Lord. Wróćmy jednak do dziedzin Mocy. Do garnituru znanych i wypróbowanych możliwości dołączyła m.in. opcja Force Crush, bardzo przypominająca ulubione zagranie Darta Vadera czy chociażby Battle Meditation, z której słynęła w pierwszej części gry Bastilla. Na uwagę zasługuje ponadto Force Sight, umożliwiający dostrzeżenie postaci np. przez ścianę. Moc ta jest bardzo użyteczna, gdyż poza poznaniem miej-

scówki konkretnej osoby możesz od razu sprawdzić, jaki jest jej charakter. Z tego, co udało mi się do tej pory zobaczyć, wszystkie użycia Mocy zostały dopracowane graficznie i trudno znaleźć specjalne zagranie, które byłoby mniej niż efektowne.

Stary silnik, nowa jakość

Właśnie, grafika. Wszyscy wiemy, że pierwsza część gry wyglądała nieźle, ale czy nie można było zrobić tego jeszcze lepiej? SITH LORDS obsługiwany będzie przez kod graficzny prequela, lecz szereg innowacji ma tchnąć w liczący blisko dwa lata engine nowe życie. Wydaje mi się, że nie są to tylko czcze przechwałki. Wprawdzie spora część tzw. contentu graficznego KotOR 2 nie jest jeszcze ukończona, ale aktualny stan prac można uznać wręcz za zadowalający. Ludzie z Obsidian wprowadzili do gry obsługę wyższych rozdzielczości oraz całe mnóstwo estetycznych smaczków, jakie mogą wygenerować najnowsze karty graficzne –



Grafika powali na kolana nawet najbardziej wybrednych. Spójrzcie tylko na te detale!



między innymi także fajnie wyglądający blooming. Obiecywana jest też lepsza optymalizacja kodu, a co za tym idzie – bardziej płynne działanie gry.

Tchnienie tajemnicy

Omówiliśmy już nowe elementy w dziedzinie rozgrywki, zamknęliśmy temat nowinek technicznych, wspomnieliśmy też o bohaterze. Zda się, że przydałoby się powiedzieć więcej na temat fabuły. W każdym bądź razie więcej, niż napomknęliśmy do tej pory. Okazuje się, że jest to zadanie zgoła niewykonalne, jako że scenariusz SITH LORDS jest chyba najpilniej strzeżonym elementem produkcji. Wiadomo jednak, że można będzie zwiedzić siedem olbrzymich planet, których mieszkańcy tylko czekają, by zlecić kierowanemu przez gracza bohaterowi jakieś questy. Pod tym względem zmian w stosunku do oryginału ma być niewiele – historia będzie po prostu bardzo długa, wielowątkowa i bezlitośnie wciągająca, a na każdym kroku podejmiesz istotne z punktu widzenia rozwoju akcji decyzje. Podobnie jak w pierwszym KotOR, nikt nie będzie starał się prowadzić cię za rękę i przez przeważającą część gry będziesz robił tylko i wyłącznie to, na co masz ochotę. Zresztą to nie koniec podobieństw. Znow twoim śmiertelnym wro-

giem będzie Sith – tym razem gnijący i pełen nienawiści Darth Sion.

Sądzę, że przyszłość zapowiada się bardzo ciekawie. Nowy KotOR – robiony przecież przez zupełnie nową ekipę – zdaje się utrzymywać atmosferę swojego wielkiego poprzednika. Wiele wskazuje na to, że gra będzie jakościowo samą w sobie. A nawet jeśli nie... Do lutego przyszłego roku pozostają nam wyłącznie przypuszczenia i oczekiwanie. Oczywiście – wyczekiwanie z nadzieją, że Moc nie opuści grupy Obsidian.



Co to jest Obsidian Entertainment?

Możliwe, że zastanawiasz się, kim są goście z Obsidian Entertainment i dlaczego zastąpili BioWare na stanowisku autorów twojej ulubionej gry? CLICK! Jak zawsze służy informacjami. Team Obsidian Entertainment został założony w 2003 roku przez pięciu panów, którzy przewinęli się przez takie grupy jak Blizzard, EA, Black Isle czy Neversoft. Tworzą go Feargus Urquhart, Chris Parker, Darren Monahan, Chris Avellone oraz Chris Jones. Firma mieści się w Santa Ana (Orange County, Kalifornia) i od przeszło roku zajmuje się dwoma wielkimi przedsięwzięciami. O jednym możesz przeczytać powyżej, drugie to NEVERWINTER NIGHTS 2.

SW: KotOR 2

RPG

- LucasArts
- www.lucasarts.com/products/swkotor/index2.html

- ☐ Wersja polska
- ☒ Tryb multiplayer

- Premiera: luty 2005
- Gra dla: PC, Xbox

Kolejna wielka gra fabularna stworzona przez ludzi, którzy pracowali przy FALLOUT, i PLANESCAPE: TORMENT. Czy trzeba lepszej reklamy?



CZY PRZEŁAMIESZ
GRANICE WŁASNEGO STRACHU?

ALONE IN THE DARK

KOSZMAR POWRACA

Od chwili lądowania na Wyspie Cieni, Edward Carnby i Aline Cedrac muszą mierzyć się z tajemniczymi, złymi bestiami. Potwory zdają się robić wszystko, aby nie dopuścić nikogo obcego do 3 prastarych tablic, uznawanych za tajny klucz do niewyobrażalnego zła. Niebezpieczeństwo czai się za każdym rogiem – najmniejszy cień może skrywać potworne sekrety lub straszliwe kosmary...

W sprzedaży od
14 października

3CD

59⁹⁰

PL
WERSJA KINOVA

DARKWORKS
GAME DEVELOPMENT STUDIO



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSKRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

© 2001 INFOGRAMES. Alone in the Dark jest znakiem handlowym INFOGRAMES. Opracowane przez DARKWORKS. konwersja i adaptacja SPIRAL HOUSE Ltd. Gra wykorzystuje Miles Sound System. © 1991-2001 RAD Game Tools, Inc. Gra wykorzystuje Bink Video. © 1997-2001 RAD Game Tools, Inc.

ZOO TYCOON II



Historia Zoo

Pierwsze ogrody zoologiczne powstały w XVIII wieku w Wiedniu i Paryżu. Pomysł spodobał się i obecnie na świecie znajduje się blisko 2500 tego typu obiektów. Obróbcy zwierząt nie przepadają za tymi placówkami. Doceniają ich funkcję leczniczo-ochronną, lecz jednocześnie uważają, iż ptaki, ssaki i futrzaki męczą się w ciasnych klatkach. I rzeczywiście, badacze dowodzą, że futrzaki degenerują się widząc gapiających się ludzi. W USA popularność zdobywają więc parki safari (zadnych krat!) oraz tzw. sztuczne ogrody zoologiczne. Miejsce zwierzków zajmują w nich niezwykle dopracowane automaty. Wyglądają lepiej niż żywe okazy, poruszają się naturalnie, wydają głodne dźwięki, ponadto nie chowają się pod wodą czy w cieniu. Po prostu zawsze są skłone do zabawy!

Struś podziabiał namolnego dzieciaka, a słoń usiadł na babie, co się lała z jego trąby. Tapir zrobił kupę na środku spacerniaka, zaś krokodyl zjadł pannę rękę. Zszokowani zwiedzający uciekali, aż się za nimi kurzyło. Efekt? Gigantyczny skandal.

Dyrektora zwolnili jeszcze tego samego dnia, a kilka zwierząt – wbrew protestom ekologów – odstrzelono. Od paru dni każda lokalna gazeta publikuje małe ogłoszenia. Można w nim przeczytać, iż „poszukiwany jest nowy szef zoologu. Musi kochać zwierzęta, być odporny na stres i przyzwyczajony do pracy w chorych warunkach. Powinien również tolerować naturalny zapach obornika, jakże powszechny w każdym zoo. Zalecane wymagania finansowe: nadzwyczaj skromne”.

Gra ZOO TYCOON ukazała się kilka lat temu na peceta. Oryginalne dzieło Microsoftu nie było może produkcją przełomową, oferowało przeciętną grafikę i mało wysublimowany mo-



Panie, panie, a małpę pan widział? No popatrz pan, małpy nie... A tatusia? Babcię?

del ekonomiczny, ale mimo tych wad przypadło do gustu użytkownikom. Osiągnęło przy tym rewelacyjne wyniki sprzedaży, bijąc na łeb, na szyję wszystkie pecetowe hiciory ostatnich lat, włącznie ze SPUNKER CELL i VICE CITY. Nic dziwnego, że podjęto decyzję o kontynuowaniu serii. Skutki tej decyzji poznasz tuż przed Gwiazdką.

Na razie wiedz, że... Warstwa ekonomiczna „dwójki” nie zmieniła się. To dobrze, roboty bowiem nie brakuje. Nadal

trzeba inwestować w klatki i wybiegi, przepuszczać miliony na nowe, rzadkie gatunki, na ławeczki, ścieżki, restauracje, sklepiki z pamiątkami oraz kosze na śmieci. Wciąż też wypada zatrudniać najlepszych cieci i kawowców, a także twardzieli, którzy gotowi są wejść do klatki lwa z michą pełną jedzenia.

W ZOO TYCOON 2 wzrosła za to liczba wzajemnych zależności między zwierzętami a ich otoczeniem. Przede wszystkim zwiedzający posiadają teraz dużo bardziej konkretne preferencje i oczekiwania. Po prostu nie bawią ich marne knajpy i źle zaprojektowane wybiegi. Wkurzają się widząc niemrawe zwierzątka smutnie zerkające zza krat i wyjące do Księżycy. To oczywiście ma swoje przełożenie na szmalec. Wypasione klatki więcej kosztują, ale sprawiają, że zwiedzający wracają do zoo i z radościąłożą na fundusz opieki nad zwierzętami. Dobry dyrektor musi zadbać, by jego podopieczni mieli czysto, a humorki im dopisywały. Sytuację komplikuje zaś fakt, iż nie wszystkie futrzaki za sobą przepadają. Niektóre gatunki nie mogą ze sobą sąsiadować, bo by się pozabijały. Nowość stanowi dopracowane, trójwymiarowe grafika. Dzięki niej gracz może zajrzeć w niemal każdy kąt ogrodu zoologicznego, looknąć za dowolny budynek, drzewko czy krzaczek. W trybie „gościa” da się nawet

spojrzeć na otoczenie oczyma zwiedzającego, a więc w trybie FPP! Można wówczas przespacerować się po parku, pobiegać i poskakać, zrobić zdjęcie, a nawet nakarmić ulubionego futrzaka i sprzątnąć to, co przez noc napaskudził!

Nowy silnik to również nowe możliwości. Budując wybieg, gracz może niemal dowolnie wybruszyć teren bądź go obniżyć, zalewając niekiedy wodą. Jeżeli zechce, jednym ruchem myszy stworzy olbrzymi wodospad bądź kotłinę, w której

schowają się niechętne tłumom dziobaki. Dość łatwo sadi się też krzaczki i drzewka, stawia domki i zabawki. Interfejs to niewątpliwie jedna z większych zalet programu Blue Fang Games.

Gra zapowiada się wyśmienicie. Nie wydaje się, by konkurencja pod postacią WILDLIFE PARK GOLD czy ZOO EMPIRE mogła jej poważnie zagrozić. W chwili obecnej pewne jest jedno: zezwierzczenie sięgnie zenitu tuż przed Gwiazdką. I to po polsku, za psie pieniądze!



Dziewczę podgląda zwierzątko. Zie nawiąże przeniesie do życia codziennego...



Tygrzysek z tej bajeczki zjadłby Kubusia na śniadanie i zagryzł Prosiaczkiem na deser

ZOO Tycoon 2

Strategiczna

Blue Fang Games / CD Projekt
www.microsoft.com/games/zootycoon

Wersja polska
Tryb multiplayer

Premiera: listopad 2004
Gra dla: PC

Bardzo mocny tytuł, zapewne jeden z największych przebojów tej Gwiazdki. Budujesz zoo i dbasz, by „zwiedzarnia” dobrze się bawiła

Taktyczna strzelanina FPP w realiach II wojny światowej. Zrealizowana w iście hollywoodzkim stylu

BROTHERS IN ARMS

Jedną z zalet gry są bardzo elegancko i realistycznie odwzorowane mundury żołnierzy



W BROTHERS IN ARMS wcielisz się w rolę dowódcy jednego z oddziałów amerykańskiej piechoty z Pięćset Drugiego Regimentu Piechoty Spadochronowej. Wybór tej grupy na bohaterów gry podyktowany został faktem, iż 502 Regiment brał udział w dosłownie wszystkich ważniejszych bitwach

podczas inwazji na Normandię. Kolejne misje przechodzić będziesz w towarzystwie pięciu żołnierzy. Twój oddział podzielony zostanie wg funkcji na dwie trzyosobowe grupy. Pierwsza – czyli grupa uderzeniowa – to ekipa, którą wykorzystasz do bezpośredniej walki z wrogiem. Drugi skład – którego członkowie wyposażeni są w nieco mocniejszy sprzęt oraz narzędzie granatów – to wsparcie, którego zadaniem będzie m.in. zapewnienie osłony ogniowej grupie pierwszej. Osłona to podstawa, większość gry upłynie ci na ćwiczeniu właśnie tego manewru. Wszystko to dla uzyskania efektu realizmu – na wojnie oddziały zachowywały się właśnie w ten sposób. Wiadomo jednak, że podczas inwazji w Normandii wiele razy zadbasz o bardziej złożoną koordynację działań obu drużyn.



Nie jest tajemnicą, że strzelaniny FPP należą ostatnio – obok strategii czasu rzeczywistego – do najmłodniejszych gier. Natomiast najmłodniejszymi spośród strzelanin FPP są te, których akcja dzieje się podczas II wojny światowej. Przykładów mamy bardzo wiele – spektakularna CALL OF DUTY, przeniesiona na PC z konsoli PSOne seria MEDAL OF HONOR, BATTLEFIELD 1942 z narzędziami dodatków i modyfikacji czy choćby opracowywany przez gości z Mirage MORTYR 2.

Tak ostra konkurencja zmusza projektantów gier do wyłożonej pracy. Jeśli przyjrzymy się historii gier FPP, szybko zauważysz, że właśnie w ciągu ostatnich kilku lat działo się tutaj szczególnie dużo. Programy stają się coraz bogatsze treściowo, przeciwnicy zostają wyposażeni w coraz lepszą Sztuczną Inteligencję, zwiększa się poziom realizmu, wprowadzane są nowe patenty graficzne, dodawane coraz nowe opcje. Wszystko zaś przygotowywane jest na coraz większą skalę!

A na dodatek jeszcze studio Gearbox Software przygotowuje się do rewolucji. Czy w przypadku FPP'ów z II wojny jest to jeszcze możliwe? Ależ jak najbardziej. Aby w kilku słowach skreślić, o co chodzi w BROTHERS IN ARMS, musielibyśmy posłużyć się pewnym przykładem. Weź FULL SPECTRUM WARRIOR z jego zarządzaniem zasobami ludzkimi, dorzuć do tego atmosferę serialu HBO „Kompania braci”, po czym dodaj efektowną formę CALL OF DUTY. I już wiesz, czego możesz się spodziewać.



Hyc, hyc za kupkę siano. Kto wie, może przy pomocy szczęścia śledza w tej cichu mywarze?



Jak to na wojnie: często strzelasz prawie na oślep w miejsce, skąd padają strzały w twój kierunku

We wcześniejszej części tekstu pojawiło się nawiązanie do FULL SPECTRUM WARRIOR, opisywanego zresztą w bieżącym numerze. O ile gra THQ była produkcją zdecydowanie taktyczną, w której tylko od czasu do czasu pojawiały się elementy akcji, BROTHERS IN ARMS zapowiada się na strzelaninę w pełnym tego słowa znaczeniu. Choć nie chce mi się w to za bardzo wierzyć, ludzie z Gearbox Software twierdzą, że udało im się znaleźć „złoty środek”, dzięki któremu w pełni usatysfakcjonowani zostaną zarówno miłośnicy szybkiej akcji, jak i zwolennicy taktycznego planowania. Jedno nie ulega jednak kwestii. Szczęśliwcy, którym udało się zobaczyć nieco więcej podczas tegorocznych targów E3, byli pod bardzo dużym wrażeniem.

Ludzie z Gearbox Software podeszli do tematu profesjonalnie. Gra produkowana jest już trzy lata, z czego co najmniej rok zajęło gromadzenie materiałów źródłowych – badanie archiwów w poszukiwaniu zapomnianych raportów, map sytuacyjnych, fotografii. Część sztabu autor-

skiego wybrała się nawet z aparatami fotograficznymi w miejsca, które później zostały przeniesione do programu. To oczywiście nie wszystko. W pracach nad grą uczestniczy także John Antal – amerykański pułkownik w stanie spoczynku, historyk II wojny światowej, a także emerytowany wykładowca akademii wojskowej w Fort Knox. To właśnie jemu zawdzięczasz w stu procentach zgodne z realizmem zachowanie żołnierzy, a także obecność wyrafinowanych

taktyk, z których słynie amerykańska piechota (ostrzał + poruszanie się).

Czy o czymś zapomniałem? Oczywiście – jest jeszcze jeden mocny punkt nadchodzącego BROTHERS IN ARMS. To oczywiście grafika, jakiej świat nie widział. Choć Gearbox nie chce na razie zdradzić zbyt wielu technicznych szczegółów enigne'u, to, co widać na obrazkach i w trailerach, nie pozostawia wiele do życzenia. Mówiąc krótko, będzie na czym zawiesić oko.

Brothers In Arms

Strzelanina FPP

- Gearbox Software / Ubi Soft
- www.brothersinarms.com

- ☐ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer

- Premiera: luty 2005
- Gra dla: PC

Jeżeli kiedyś chciałeś znaleźć się na miejscu bohaterów serialu „Kompania braci”, w lutym dostaniesz taką szansę. Szykuje się hit!!!



GORKY 02

Polacy robią coraz lepsze gry komputerowe. Niedługo John Carmack będzie przyjeżdżał tu na korepetycje!

Mróz. Mrok. Wiatr i śnieg. Bardała taka, że żyć się odechciała. Para z ust sopłami leci, sikać zupełnie nie idzie, nawet z wiatrem. A jednak Sullivan, brnąc w zlodowaciałym puchu, zagina do przodu jak dzika świnia. Męczy go kac. Ścigają go paskudne wspomnienia, pokręcone wizje i fantasmagorie. Chee mu się pić...

Dwanaście godzin wcześniej miał siedem i pół promila we krwi. Lekarze zbilili mu poziom alkoholu niemal do zera, ale ból głowy plali ciepłym moczem, nawet głupich dropów nie dali. Trzydzieści sześć godzin wcześniej Sullivan leżał w komórze pod wielką palmą, wciągał rum z wódką, wstrząśnięty, nie zmieszany. Wokół wały się puste butelki, niezapłacone rachunki, jakieś stare rygowny, niedoprane spodnie, rozhabeszone zarcie dla kota. Siedemdziesiąt siedem godzin przed spacerkiem po Arktyce na Morzu Barentsa doszło do tra-

gedi. Na drogę poszedł rosyjski okręt podwodny „Komsomolec 2”. Agenci rządowi błyskawicznie wysłedzili, iż wypłynął on z omentaryjska starych łodzi w okolicach Wyspy Franciszka Józefa. Prowadzone w błyskawicznym tempie śledztwo ujawniło, że w tym miejscu istnieją tajne bazy wojskowe. Pracował w nich światowej sławy specjalista od DNA, Polak Jacek Parecki – parszywa kanalia, totalna moralna zgnilizna. Ktoś musiał przedrzeć się na teren laboratorium, zbadać co się święci, zlikwidować kogo trzeba i wrócić w jednym kawałku do swoich. Wybór padł na Sullivana.

Gra GORKY 02: AURORA WATCHING, której wczesną wersję miałem przyjemność testować w siedzibie firmy Metropolis, rozpoczyna się z chwilą, gdy bohater dociera na Arktykę i z największym trudem przedziera się przez zmrożone wydmy. Wkrótce później wdziara się na teren niewielkiej bazy pilnowanej przez kilku świetnie uzbrojonych najemników. Przypada do ziemi i po cichutku podchodzi do pierwszego z budynków. Otwiera drzwi, wyciąga pistolet z tłumikiem i jednym celnym strzałem dziurawi mózg frajera siedzącego przed komputerem. Jucha bryzga na ścianę, ciało bezwładnie zawisa na fotelu. Sullivan ściągają go z siedzenia i zaciągają w kąt. Potem rusza dalej. Przechodzi przez niewielkie podwórko, dopada ściany i powtarza schemat. Otwiera drzwi, brudzi ścianę kwią, patrzy na nieruchomą ciało. Spycha je na bok, siada do komputera i włamuje się do systemu. Po chwili brama obozu otwiera się z hukiem. Zaskoczeni żołnierze nie wiedzą, co robić. Z czasem jednak się uspokajają. Nie zdają sobie sprawy, że za chwilę wyginą – jeden po drugim.

Program robi dużo większe wrażenie niż wydany rok temu GORKY ZERO. Nowy silnik graficzny doskonale sprawdza się na otwartych, ośnieżonych terenach, gdzie wciąż próży śnieg, a wiatr gwizdza w uszach. Zdaje również egzamin w ciasnym magazynach i podziemnych laboratoriach, a także świetnie animuje padające postacie. Coż, znana marka (Renderware Physics), to i efekty niaza. Na uznanie zasługują też projekty postaci oraz ka-

Leżące ciało to znak, że dzieje się coś niedobrego. Trzeba je złapać za nogi i w nogi!



pitalna gra światła, zwłaszcza charakterystyczne poświaty wokół żarówek. Co ciekawe, w jednej z misji pojawi się niewiasta, urodziwa Tatiana...

Autorzy GORKY 02 postarali się też o niezły scenariusz, odstaniający się w kolejnych przeżynikach filmowych. Tym razem nie pisze go Ziemiakiewicz, lecz zawodowiec, spec od elektronicznej rozrywki. Dzięki tamy pomiędzy misjami to dużo bardziej złożonych celach niż poprzednio! pojawiają się atrakcyjne minigry, takie jak jazda na skuterze śnieżnym czy brykanie po wodzie za pomocą pontonu. Wróć stare bronie, lornetka, pojawiają się kulki, którymi można zdezorientować strażników. Ci zaś będą dużo inteligentniejsi, współpracują ze sobą, gdy trzeba, wzywają pomoc.

Nowa gra firmy Metropolis nie jest przełomem, wciąż bowiem przypomina znane i cenione GORKY ZERO. Program wygląda jednak o niebo lepiej, ma więcej opcji i tę samą niską cenę. I tylko atmosfery nie podgrzewa. Za oknem zima, ziąb, psia mać, na monitorze mróz, lód, brrrr...



Penowie na drugim planie nie są jeszcze świadomi, że nadszedł dzień ich śmierci. Pewno testamentów nie spisali...



Jazda na skuterze śnieżnym jest naprawdę fajna. Niestety obrazek kłame – latać się tym nie da

Gorky 02

Skradanka

- Metropolis / Dobra Gra
- www.aurora-game.com

- ☒ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer

- Premiera: koniec 2004
- Gra dla: PC

Twardy jak stal, szybszy od wiedźmina, bardziej tajemniczy od Entropiusa Pampulopu-losa juniora. Tak, tak, to Sullivan. Bohater polskiej gry komputerowej!

Wbrew pozorom, zrobienie dobrej gry osadzonej w świecie z filmu „Starship Troopers” nie jest wcale łatwym zadaniem. Nie było chyba jeszcze serii, która powstawałaby w takich bólach. Podczas gdy trwały ostatnie prace nad obrazem kinowych, w laboratoriach Microprose powstał projekt, którego treść opierała się na książce „Starship Troopers” Roberta Heinleina. Jak nie trudno się domyślić, gra miała promować film Paula Verhoevena, co było dobrym pomysłem. Poruszając wątki obecne w książkowym pierwowzorze, ale nieobecne w filmie, program zapowiadał się co najmniej interesująco – armia robali przeciwko graczom pilotującym wielkie roboty bojowe. Niestety, projekt szybko wstrzymano, a efekty kilkumiesięcznych prac developerskich powędrowały do szuflady. Tam przeleżały kolejne kilka lat. Kiedy



tematem znów ktoś się zainteresował. Microprose należało do Hasbro i okres świetności miało za sobą. Dlatego też gra taktyczna, która ukazała się pod koniec 2000 roku, przeszła bez większego echa.

Przechodzimy do końcówki roku 2004. Tym razem za temat zabiera się Empire Interactive oraz wewnętrzny team developerski firmy, czyli studio Strangelite. STARSHIP TROOPERS ma być shooterem FPP obfitującym w zapierające dech w piersi momenty. Twórcy tego tytułu inspirację czerpali przede wszystkim z CALL OF DUTY. Co najważniejsze jednak, autorzy mają ambicje oddania w grze tego, co w filmie Verhoevena robiło największe wrażenie – przerażających ataków rzesz gigantycznych stawonogów oraz brutalnych, a przy tym komiksowych strzelanin. Tak więc jeśli rzeczywistość sprostą obelgcom, najnowsze wcielenie STARSHIP TROOPERS może być całkiem udane.

Chciałbym, aby jedno było jasne. Nie jestem fanem tego filmu i nie uważam go za coś fajnego – oczywiście z wyjątkiem makabrycznych scen walk z jeszcze bardziej makabrycznymi robalami (A mnie się film podoba :P – Frogger). W każdym bądź razie, fakt powstania drugiej części filmowego „Starship Troopers” niespecjalnie mnie rusza. Co innego gra. Przede wszystkim, engine ST ma zapewnić możliwość wyświetlania ogromnych ilości wrogów. Atakujące robale nie będą może najbardziej inteligentnym przeciwnikiem,

Masowa eksterminacja robali zapowiadana jest na początek przyszłego roku. Oby tak było!

spodziewać się udziału w bitwach, jakie widziałeś w kinie lub na DVD. Jako że najnowszy ST korzysta z licencji filmu a nie książki, w grze pojawi się nieco nawiązań do obrazu Verhoevena z 1997 roku – m.in. obrona posterunku Whiskey. Pomimo to, historia skupi się przede wszystkim na wydarzeniach nowych (tylko jedna z pięciu kampanii opowiadać ma o tym, co działo się w filmie).

W STARSHIP TROOPERS będziesz członkiem specjalnego oddziału, którego zadaniem jest zbadanie zagadkowej rzezi kolonistów na odległej planecie, a w konsekwencji – dramatyczna walka

lecz za to mają pojawiać się dosłownie stadami. Dzięki temu możesz

z Arachnidami, odnalezienie położenia gniazda i próba zabicia Królowej roju. Jak możesz się domyśleć, na polu bitwy nie będziesz sam. Przez większą część opowieści towarzyszyć ci mają inni żołnierze, wraz z którymi będziesz walczył o przetrwanie ludzkości. O ile twoi kompani całkiem nieźle poradzą sobie na polu bitwy, trudniejsze zadanie pozostawione zostaną tobie. Nie będziesz jednak głównym bohaterem tego spektaklu. Developerzy ze studia Strangelite obiecują regularną wojnę pomiędzy ludźmi a stawonogami z kosmosu. Nikogo nie powinno więc dziwić, że twoim podstawowym zadaniem w ST będzie pozostanie w jednym kawałku.

Obie strony konfliktu mają zostać ukazane w przekonujący sposób. Podobnie jak w HALO, ludzie otrzymają najnowsze zdobycze techniki – krążowniki, artyleria, działa plazmowa, broje energetyczne oraz opancerzone transportery. Co zaś tyczy się Arachnidów – pojawią się w ogromnych ilościach. Niektóre projekty stawonogów zaczerpnięto z kinowego obrazu, inne z serii animowanych filmów, a kilka bonusowych zostało stworzonych specjalnie na potrzeby gry. Robale zapowiadają się rewelacyjnie – są odpychające i wyglądają groźnie.

Wydało mi się, że trzecie podejście do tematu „Starship Troopers” ma duże szanse zakończyć się sukcesem. Efektowna oprawa audiowizualna, rzesza kosmicznych stawonogów i strzelanina na skalę niespotykaną od czasów SERIOUS SAM, to odczy, które powinny zwerbować potencjalnych użytkowników masowych strzelanin. Na mnie to zadziałało!

Kino wojenne z elementami gore

Pierwszy film z serii „Starship Troopers” powstał mniej więcej czterdzieści lat po tym, jak Robert Heinlein skończył pisać książkę. Powiedzmy też od razu, że obraz w reżyserii Paula Verhoevena nie zebrał szczególnie pozytywnych recenzji. Wiele krytyków zarzucało mu banal, militarystyczny-faszystowski zapędy, głupotę scenariusza oraz seksizm – czemu zresztą trudno jest się dziwić. Andrzej Zawaniecki napisał w „Machinie”: „To <Gwiezdne Wojny> bez dobrej historii, mitologii, sympatycznych postaci, inteligencji, dowcipu i moralnego sensu.” Z tym zarzutem można oczywiście polemizować. Słyszał ktoś, żeby film o wojnie ludzi z kosmicznymi robakami potrzebował sensu?



Niektóre sceny bardzo przypominają sekwencje kinowe. Tutaj brakuje tylko feralnego reportera :)



Dobry robal to martwy robal! Ta zasada z filmu

Starship Troopers

Akcja

Strangelite / Empire Interactive
www.empireinteractive.com

Wersja polska
Tryb multiplayer

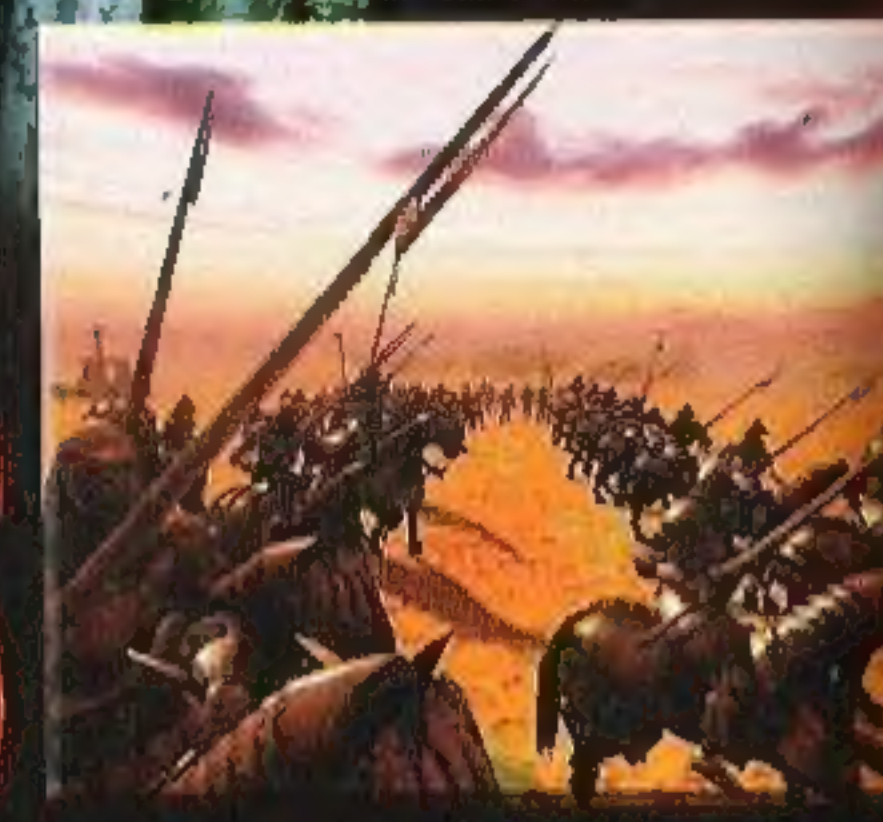
Premiera: styczeń 2005
Gra dla: PC

CALL OF DUTY spotyka SERIOUS SAM.
Do tego rzesze agresywnych stawonogów – różnych maści i kształtów, lecz niezmiennie niebezpiecznych

Ta gra to połączenie strategii czasu rzeczywistego z role-playing



KINGDOM UNDER FIRE the CRUSADERS



Minęło 50 lat od wielkiej wojny przedstawionej w KINGDOM UNDER FIRE. Zatarła się pamięć o złowieszczej, nieznoszącej mocy artefaktu nazywanego Ancient Heart. Kiedy zapomniano już o rzeziach, pożogach i śmierci tysięcy niewinnych, atak armii orków na przygraniczne tereny spowodował wybuch nowej wojny. Gracz ma szansę wcielić się w postać jednego z czterech wielkich bohaterów.

Dwa z nich należy do rasy ludzkiej, dwóch pozostałych do mrocznych armii. W zależności od dokonanego wyboru, inaczej przebiegać będzie rozgrywka – postacie otrzymają do wypełnienia misje odmiennego rodzaju. Te same natomiast pozostaną ważne zdarzenia dotyczące całego świata.

KUF: THE CRUSADERS ma zaimponować przede wszystkim fantastyczną grafiką. Engine gry pozwoli na równoczesne przedstawienie powyżej tysiąca jednostek na polu bitwy. Jednostki te zostaną wyrenderowane z około 3-4 tysięcy trójkątów, co oznacza kapitalną jakość

oraz dbałość o najmniejsze detale. Tak więc jeśli chodzi o stronę RTS'ową, wiemy wszystko: będą zmagania ogromnych armii i rzeź, rzeź, rzeź. Do dyspozycji gracz stanie ponad 30 rodzajów jednostek – od zwyczajnej piechoty, poprzez maszyny wojenne, aż po nadnaturalnie wielkie potwory czy latające monstra. Co ważne, wszystkie jednostki będą w miarę walki zwycięstw nabierać bitewnego doświadczenia i stawać się coraz bardziej skuteczne. Wszystkie również będą mogły otrzymać lepszy oręż oraz lepsze pancerze. Bitwy rozegrają się na ogromnych trójwymiarowych mapach, a wpływ na ich przebieg będzie nie tylko ukształtowanie terenu, ale również warunki pogodowe i cykl dzień/noc. Interującym elementem każdej bitwy stanie się też możliwość rozmieszczenia przez saperów śmiercionośnych pułapek, które mogą znacząco osłabić siły wroga, zanim ten zdąży w ogóle dostrzec do twoich linii obronnych.

Pomiędzy poszczególnymi misjami gracz będzie mógł odwiedzić zamek, w którym dokona przeglądu wojsk, doposaży jednostki, przydzieli im nowe zdolności, a nawet będzie mógł zmienić wodza. Bardzo ważną rolę odegrają bohaterowie – potężne istoty o nadludzkich umiejętnościach. Autorzy

jednak obiecują, że herosi, chociaż silniejsi od standardowych jednostek, nie będą w stanie samodzielnie wygrać wojen (jak to miało miejsce chociażby w ostatnio recenzowanym SPELLFORCE). Jednak ich interwencja może zmienić losy bitwy. Każdy z czterech bohaterów charakteryzować się będzie odmiennymi umiejętnościami oraz stylem prowadzenia walki. Gerald to średniewieczny rycerz o zrównoważonych zdolnościach, Lucrecia jest piekielnie szybką zabójczynią uzbrojoną w dwie szable, a Kendal oraz Regnier to dysponujący wielką siłą (ale dość powolni) osiłkowie.

Autorzy zapewniają, że specjalną uwagę zwrócili na poziom Sztucznej Inteligencji, ale zapewnien takich słyszałem już zbyt wiele, by im bezkrytycznie ufać. Niestety głupota komputerowego wroga oraz liczne błędy programu w zarządzaniu wojskami gracza to podstawowe wady niemal wszystkich RTS'ów. Czy KUF: THE CRUSADERS dokona pod tym względem przełomu?

Na polach bitew zmierzają ze sobą tysięczne armie, wśród których nie zabraknie gigantycznych monstrów



Kingdom Under Fire: The Crusaders
RTS / RPG

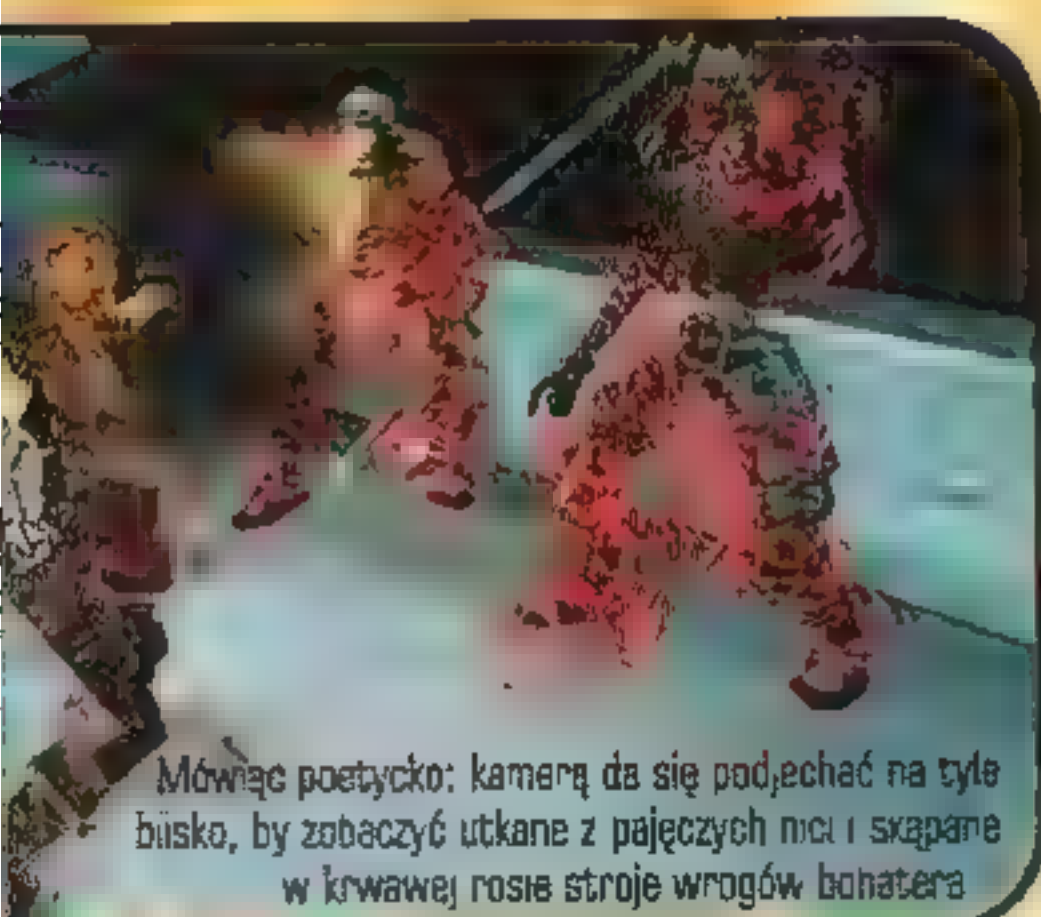
Phantagram
www.kufco.com

Wersja polska
Tryb multiplayer

Premiera: 2005
Gra dla: PC, Xbox

Zmagania potężnych armii w magicznym królestwie. Mix strategii czasu rzeczywistego i role-playing, który zapowiada się całkiem interesująco



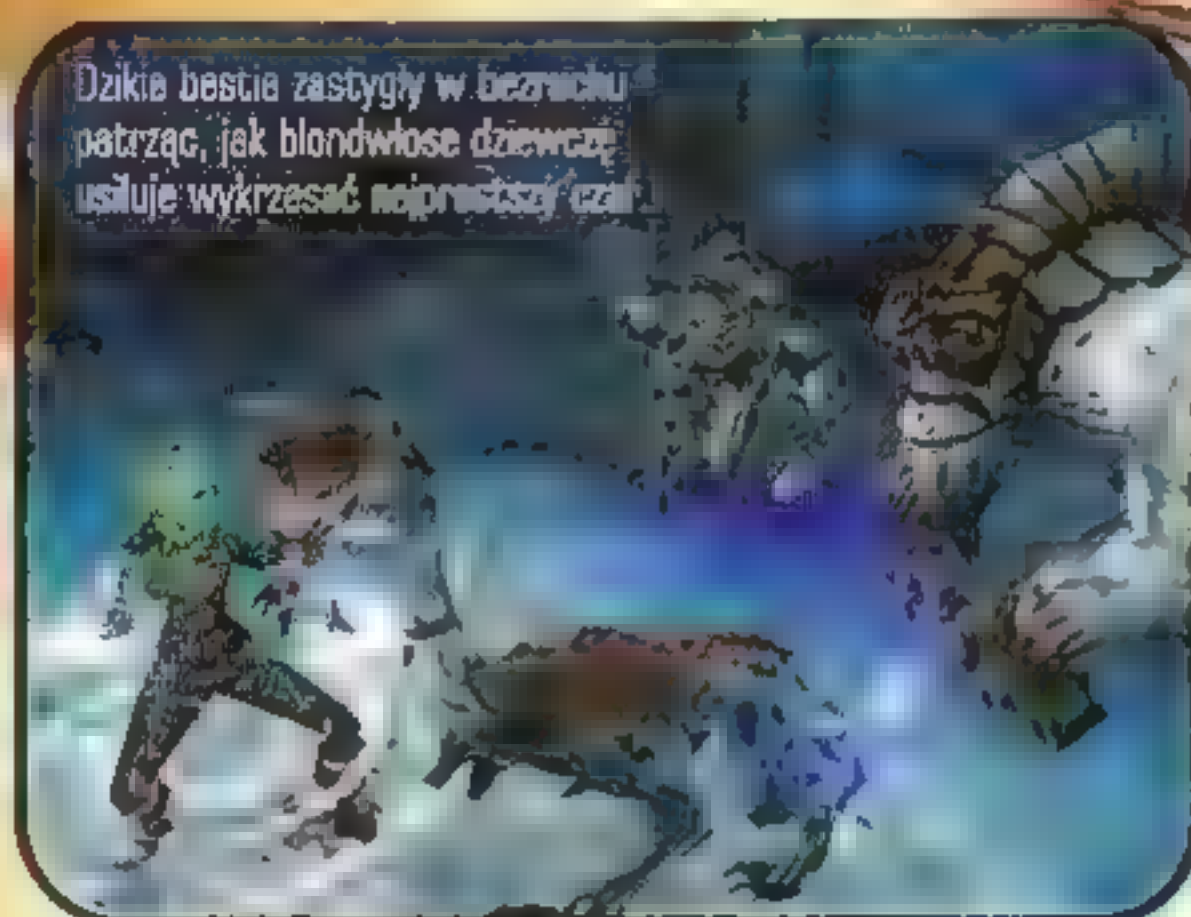


Mówiąc poetycko: kamerą da się podjechać na tyle blisko, by zobaczyć utkane z pajęczych nici i skąpane w krwawej rosie stroje wrogów bohatera

Jaki powinien być prawdziwy wojownik? Spojrzenie mordercy, uśmiech dziecka, zawieszenie Citroëna...



Dzika bestia zastępy w bezruchu patrząc, jak blondwłose dziewczę usiłuje wykręcać najprzystojniejszy czar



Wszyscy ci bohaterowie zaczynają mnie powoli wkurzać. Autorzy gier czynią ich tak szalenie utalentowanymi, tak diabelnie napakowanymi, że potwory niejako z definicji nie mają po co z nich mówić. Komputerowy mag już po paru starciach młota fireballa wielkości szarżującej krowy. Zdolny wojownik jednym płuwetem wykręca trzykrotność rekordu Podbipęty. Lucznik trafia strzałą w strzałę z pół kilometra, zaś wszystkie modły kapłana spełniają się z regularnością godną szwajcarskiego zegarka. Gdzie tu sprawiedliwość? Gdzie tu zabawa? Gdzie tu frajda?

Ja widzę to tak: uczyliśmy bohaterem gry woskowego glupka, zwykłego ciapę prosto od kozy, debila frajera z obsługą lemiusza na poziomie +2. Na widok jego twarzy niech karczmarze tracą wrodzoną uprzejmość, a kupcy, golibrody i minstrele żądają podwójnej stawki.

szego w ogóle potrafi coś zdziałać! Bo przecież goryl w stadzie kapucynek zawsze będzie się znęcał, a trudno się podnieść faktem, że trawnik po kilku chwilach zrobi się czerwony..

Pod wieloma względami DUNGEON SIEGE 2 przypomina swego chwalebnego poprzednika, przez lata uważanego za najlepszego klon DIABŁO. Gracz tworzy napakowaną (znów to samo!) postać i wyrusza wraz z nią w podróż. Na szczęście nie jedzie sam. Towarzyszą mu zwierzęta towarzyszące, które może obładować tożnymi zbędnym żelastwem. Jednym z nich będzie żywność. Co ciekawe, da się go uzbroić. Zaopatrzone w broń, miecz i kilka magicznych pierścieni pokaze, iż jest niecierpliwym zawadiaką. W DS2 pojawiają się też postacie gotowe przyłączyć się do gracza. Będą to gadatliwi

Tak sformatowanemu „herosowi” dajmy w graby kij i najczystszy czar „przywoływanie czkawki”. Potem wysłiny w bój. Niech za kombinuje. Niech przycwaniakuje. Niech sęka, śmieje i unika. Zobaczmy, czy taki jest twardy, czy z pozycji słabszego

dranie o mocno pokreślonych charakterach i konkretnych cechach życiowych. Dzięki temu gra ma nabrać realizmu – w końcu co to za drużyna, której członkowie idą grzecznie na rzeź i nawet sobie nie podowcipkują?

Nie zmieni się również grafika. Autorzy gry zdecydowali się wykorzystać ten sam silnik, który pojawił się w oryginalnym DUNGEON SIEGE. Oczywiście mocno go rozbudowali. Wprowadzili obsługę efektów pixel 2.0, vertex shader i lepsze tekstury, opracowali nowy podprogram odpowiadający za efekty świetlne. Podlubił również przy animacjach i systemie skryptów. Specjalny podprogram Flick postara się o ciekawe przerywniki filmowe generowane na silniku gry. Dzięki nim opowiadana historia wciągnie nawet największych je-

Zejdź pod ziemię

Czy tytułowe lochy i podziemia można znaleźć i w Polsce? Cóż, nigdy każde miasto, ba, każde duże kamieniołom ma pod sobą piwnice, przy których te dzisiejsze są ciasnymi komórkami w sam raz dla osiedlowych mulków i pijacków. Nie brakuje też długich jaskiń, podziemnych bunkrów i kopiek udostępnionych zwiedzającym. Spore lochy znajdziesz na przykład w Chełmie, gdzie wskutek intensywnego wydobycia łączy powstał labirynt korytarzy, tuneli i sztolni. Obecnie można je zwiedzać – trasa liczy ponad 2 kilometry. Swoje podziemia ma też Jarosław, Kłodzko i Sandomierz, nie wspominając o Tarnowskich Górach i Kostrzynie nad Odrą. W niektórych obiektach nawet straszyl!





katów (tak, tak, fabuła ma być głęboka jak studnia za oborą!). Na ekranie pojawi się trzy razy więcej szczegółów niż w dodatku, zaś toczące się wydarzenia zyskają rozmach, o którym miłośnicy pierwszej części mogli jedynie pomarzyć. Nic dziwnego, że gra na trailerach wygląda rewelacyjnie i w ogóle nie przypomina swego „przedpotopowego” poprzednika. Podobnie rządzić będzie muzyka Franka Brya oraz Jeremy'ego Soula. Sam interfejs pozostanie bez większych zmian.

Oczywiście w DUNGEON SIEGE 2 pojawią się nowe lokacje i nowe przedmioty. Te pierwsze raczej nie zaskoczą oryginalnością. Pojawiają się cenne, zatechne ochy i suto zdobione korytarki prowadzące do iscie palacowych sal, balowych (kapących

gobelinami, jak napisałby reżyser Lech Majewski). Nie zabraknie również leśnych duktów obłożonych kamieniami, głębokich jaskiń, wymarłych widoków, pradawnych świątyń zamieszkałych przez dzikie i pokurczone bestie, których pazury przecinają stal i kruszą kopie. Kopie? Także i miecze, korbacze, łańcuchy, magiczne laski, tarcze, krzyże, topory, szable, kusze, włócznie, maczugi, sejmity, sierpy, szpilety, proce, tuki, oszczepy, lance, nadziaraki, rapiery, tasaki i halabardy. Broni, magicznych przedmiotów, mikstur i artefaktów na pewno w DUNGEON SIEGE 2 nie zabraknie.

Szkoda jedynie, że znów postaci kierowane przez gracza zyskają wielką przewagę. Cóż może bowiem zrobić zapchłony wilk ze startymi zębami w podgnitych dżasłach, gdy ma przed sobą oprycha w ciężkiej zbroi, z łagą grubości głowy dorosłego samca w dłoniach?

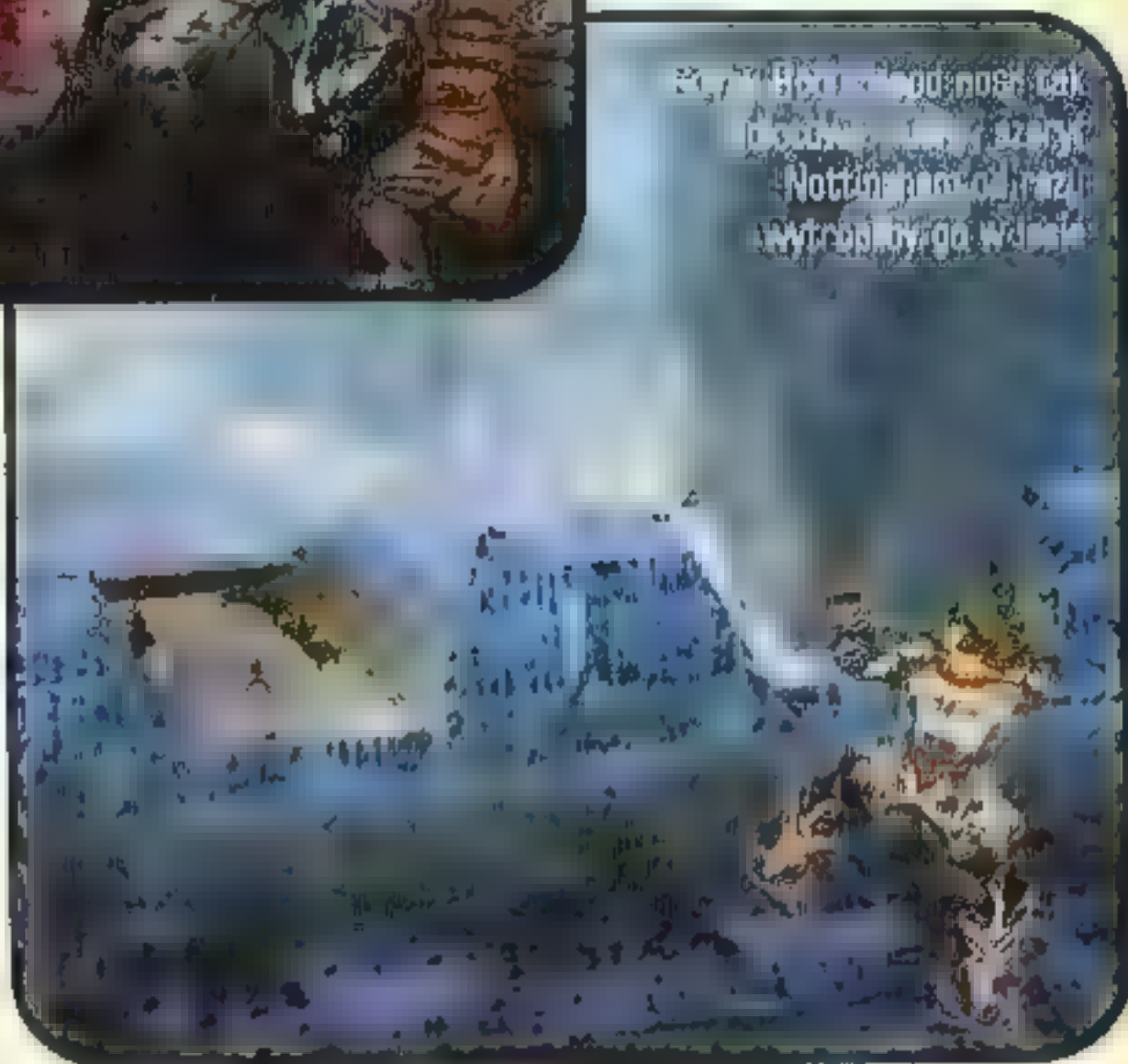
Autorzy gry wciąż trzymają tajemnicę. Opowiadają za to o Coachu, która ma tę niecodzienną funkcję, że – niczym piłkarski trener – zarządza całą ekipą potworów, a nie pojedynczymi egzemplarzami. W efekcie stworzenia nie atakują chaotycznie, lecz starannie przygotowują swoje działania. Część zachowań bestii programiści podpatrzyli u zwierząt stadnych, a część skonsultowali ze strategami. Co ciekawe, pod koniec gry zrobi się naprawdę trudno. Potwory będą stosować wyrafinowane taktyki, prowokować

do ataków wciągać w pułapki, zwodzić, oszukiwać, markować zachowania. Niektórych watahom będą przewodzić dowódcy, twardsi, szybsi, lepiej walczący. Może być naprawdę ostro!

Klasy postaci pozostaną cztery, lecz zmieni się system ich rozwoju. Gracz będzie mógł szkolić swojego podopiecznego w różnych kierunkach, np. w walce mieczem dwuręcznym, dwoma mieczami,

mieczem i tarczą, samym mieczem (łatwie, wtedy o unik). Z kolei mag może specjalizować się w walce, leczeniu, władaniu lodem bądź przyzywaniu kreatur. Nie zabraknie rozwoju postaci, cykających w tle punktów doświadczenia oraz dokształcających się towarzyszy.

Gra miała pojawić się w sklepach na początku tego roku. Później przesunięto jej premierę na jesień, bo to ładna pora liście mieniają się setkami kolorów, a po lasach snują się budzące grozę mgły. Obecnie mówi się o wiosnie 2005, kwiatkach na polu i różyczkach na grobach. Czy to dobrze? Cóż, na pewno Programiści i graficy nie leżą przecież na plecach i nie drapią się po tyłkach – ciężko pracują, by uczynić DUNGEON SIEGE 2 jeszcze lepszą produkcją. Z kolei ludzie z CD Projektu już się szykują, by przejąć ów tytuł w swoje łapki, zlokalizować go i wydać za uczciwą cenę. Oby do lata!



Dungeon Siege 2

Wojownik
Mag
Władcza
Władcza

Powtórka z najlepszego kłemu DIABŁO (do czasu SACRED). Łazisz ludziami i siekasz, rabujesz, mordujesz, czarujesz.

Zbierz pod swoim dowództwem wszystkie barbarzyńskie plemiona. Wyrusz na

PODBÓJ RZYM



Podobnie jak w poprzedniej części, w grze będzie można kontrolować jedno z wielu plemion barbarzyńskich, które walczyły z Rzymem.

Obejmij kontrolę nad barbarzyńskimi hordami, walcząc o przetrwanie, bogactwo i władzę.

Walczyć o przetrwanie, bogactwo i władzę, zdobywając nowe terytoria, budując swoje osiedla i walcząc z Rzymem.

Walczyć o przetrwanie, bogactwo i władzę, zdobywając nowe terytoria, budując swoje osiedla i walcząc z Rzymem.

Walczyć o przetrwanie, bogactwo i władzę, zdobywając nowe terytoria, budując swoje osiedla i walcząc z Rzymem.

Walczyć o przetrwanie, bogactwo i władzę, zdobywając nowe terytoria, budując swoje osiedla i walcząc z Rzymem.

Walczyć o przetrwanie, bogactwo i władzę, zdobywając nowe terytoria, budując swoje osiedla i walcząc z Rzymem.

Walczyć o przetrwanie, bogactwo i władzę, zdobywając nowe terytoria, budując swoje osiedla i walcząc z Rzymem.

Walczyć o przetrwanie, bogactwo i władzę, zdobywając nowe terytoria, budując swoje osiedla i walcząc z Rzymem.

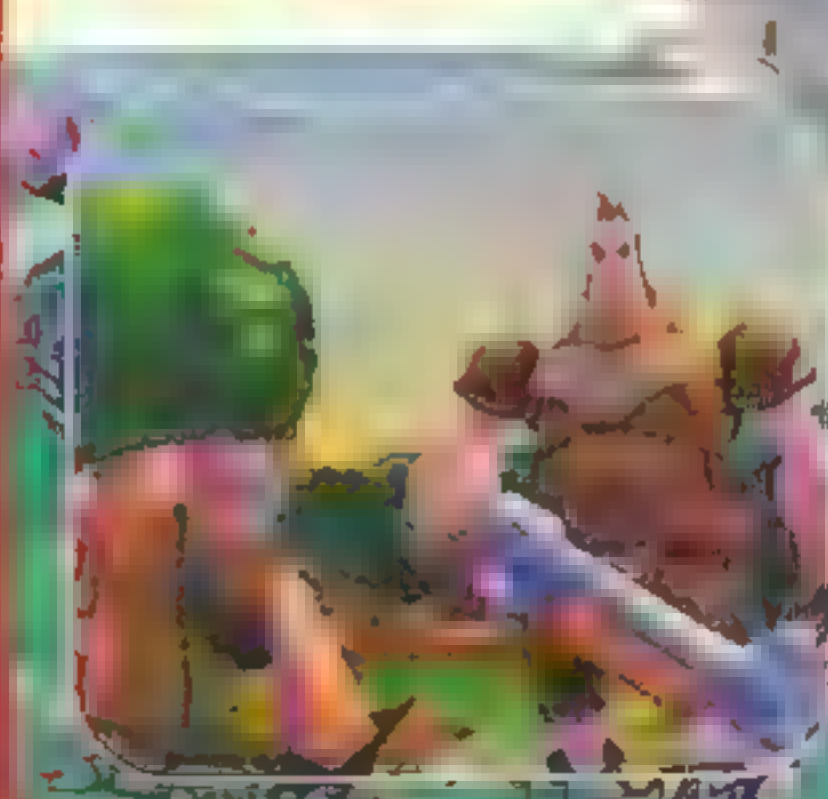
Walczyć o przetrwanie, bogactwo i władzę, zdobywając nowe terytoria, budując swoje osiedla i walcząc z Rzymem.

Walczyć o przetrwanie, bogactwo i władzę, zdobywając nowe terytoria, budując swoje osiedla i walcząc z Rzymem.

JUŻ W SPRZEDAŻY



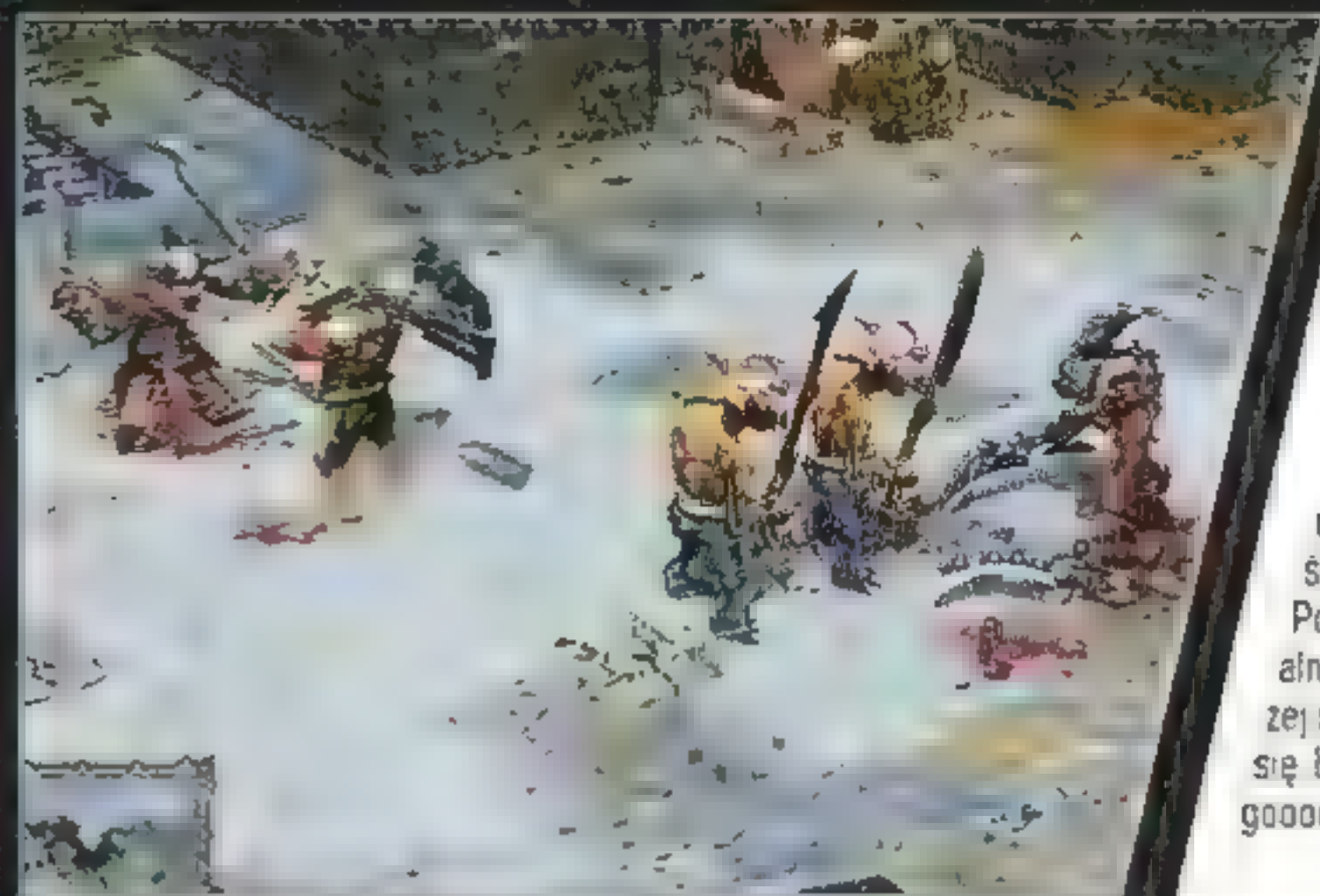
Podstuchaliśmy...

Future Tactics:
The Uprising

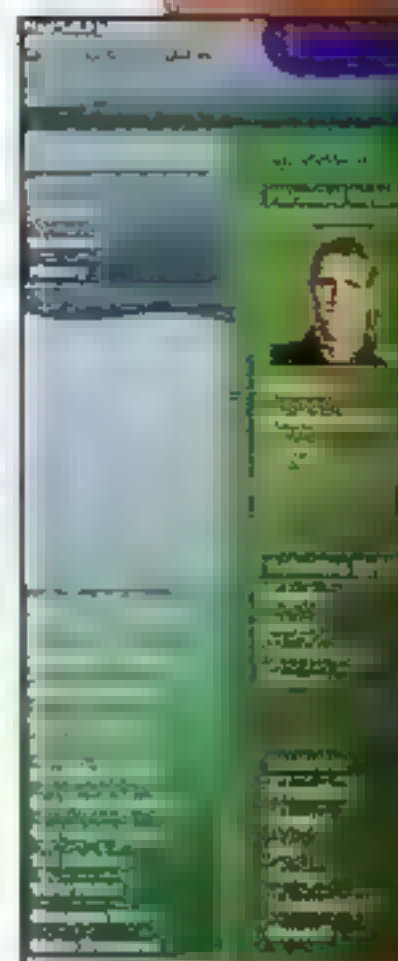
Złemi zagrażają paskudniki z kosmosu. Sytuacja się w stanie zbrojnie załagodzić jedynie główny bohater, jego wielgachnoka siostra oraz banda wojackich kamratów (dobrze uzbrojonych, nie się rozumieć). Po drodze czeka ich wiele dziwacznych spotkań, sporów, afer, strzelanin i pojedynków z potworami nie specjalnie przygotowanych, generowanych przez komputer arenach. Od podobnych scenariuszy polki japońskich producentów wręcz się uginają. Dlaczego więc ten zrealizowano? Ponoć w interesujący sposób portretują zależności między bohaterami. Poza tym powstaje w Europie, w znanym wszystkim graczom JoWood. FUTURE TACTICS oferuje zabawną grę role-playing, wykonaną na japońską modłę, z walkami prowadzonymi w trybie turowym, sporą dawką taktyki. Autorzy twierdzą jednak, że stawiają na dobrą zabawę i szybką akcję, a cyferki i statystyki mają dla nich niewielkie znaczenie. Cóż, przyznam, iż jestem nawet ciekaw, co za potworek z tej gry wyróżnie.

Stranger

Ambitny RPG/RTS nazywany przez niektórych następcą fenomenalnego SPELLFORCE'A. Obie gry mają wiele wspólnego: toczą się w podobnych do siebie światach fantasy, akcentują rolę bohaterów w starciach, a także cieszą oczy nowoczesną, widowiskową grafiką. Za tą ostatnią odpowiada silnik zapożyczony z SUDDEN STRIKE 2, odpowiednio rozbudowany i podkręcony. Misje mają być zróżnicowane: w niektórych wystarczy zająć jakiś teren, w innych trzeba będzie dotrzeć do określonego punktu, wychłostać jakiegoś brzydala bądź rozbudować armię. Co ciekawe, prócz dwóch stron konfliktu, na każdej z map pojawią się też wrogie potwory, bohaterowie do wynajęcia, a także dzikie plemiona, które można przekupić bądź „przegadać” na swoją stronę.

Football
Manager 2005

Pokręciło się pokielbasło i zakotłowało. Autorzy kultowego CHAMPIONSHIP MANAGER robią obecnie FOOTBALL MANAGER 2005, a nad nowym CM będzie się zupełnie inny skład. Skutek? Owa a nawet trzy (jeśli liczyć TOTAL CLUB MANAGER 2005) dobre sportowe gry ekonomiczne na rynku. Szok, prask, ekstaza na trybunach, róg obfitość wreszcie rozdrapany. Ale czy rzeczywiście jest się z czego cieszyć? A jeśli SI Games bez opieki Eidos stworzy kłota, a nowi „czempionszypowcy” zawodzą oczekiwania fanów? Cóż. Na razie FM2005 wygląda dobrze. Oferuje porządek 2000 klubów ze 158 i 5 różnych krajów. Do tego dochodzi cała masa ekip młodzieżowych, juniorskich i frajerskich, różnych U21, kadr B i rezerw, jednym słowem kołajne 3000 ekip. Ponadto trzydzieści różnych parametrów opisujących każdego zawodnika, wygodny interfejs, duża liczba zależności, możliwość śledzenia kariery poszczególnych zawodników. Polska liga oczywiście dodana, a wraz z nią aktualne składki. Lokalne wersja językowa, cena poniżej stu złotych. Sam mod? Prawda? Węc czego tu się bac! Będzie pięknie. Włodarczyk sam na sam, goooool, proszę państwa.



Ghost Recon 2

Pierwsza część gry sprzedana się w nakładzie 4,5 miliona kopii. Nie wiadomo czy drugą w ogóle ktoś kupi, bo jak północni Koreańczycy nerwa zalepą, to wysadzą pół świata w powietrze i nikt już grami nie będzie handlował. Powody ma Tom Cancy zdecydował, że akcja GHOST RECON 2 zaprowadzi gracza właśnie do ich kraju, masowo skupiającego broń na rosyjskim czarnym rynku. I kiedy wreszcie w męczącej głodem Korei dojdzie do buntu, władze zrzucą winę na Chiny. Przy okazji za aprobatą Rosji zajmą pobliską chińską prowincję. Zbrojne i siłowe, ma się rozumieć. Władze w Pekinie zachowają się niczym rasowe pekińczyki (takie paski, co się boją własnego cienia i noszą kokardy na głowie). Jednym słowem, za nic w świecie nie wejdą w otwarty konflikt z Moskwą. Zgodzą się za to, by na granicę udał się oddział Ghost. Cel: patrolowanie regionu, rozpoznanie zagrożeń i wyeliminowanie koreańskich generałów odpowiedzialnych za inwazję. GHOST RECON 2 przyniesie też Standardowy Zestaw Marketingowy Gry Wojennej: nowe rodzaje broni, doskonałą Sztuczną Inteligencję, więcej opcji taktycznych i potężniejszy silnik graficzny. Recetowa premiera wiśni, konsolowa na Gwiazdkę

Stolen

PC PS2 Xbox

K



GTR

Tę grę twórcy reklamują jako najbardziej realistyczny symulator wyścigów samochodowych w historii. Zapewne trochę przesadzają, ale i tak pro-

gram zapowiada się wyśmienicie. Choćby dlatego, że firmą Simbin, która grę tworzy, zarządza przewidywany rajdowiec. Gość ma mnóstwo kontaktów i jeszcze więcej znajomości. Dzięki temu program wykorzystuje licencje FIA GT Championship, oferując prawdziwe trasy oraz samochody. Do stworzenia jednych i drugich wykorzystano szczegółowe dane telemetryczne, udostępnione twórcom przez poszczególne zespoły oraz właścicieli torów. Zachowano nawet setki drobnych detali, o których wielu innych programistów nawet by nie pomyślało. Drzewa mają podobny układ gałęzi co w rzeczywistości, budynki i samochody ozdabiają prawdziwe logosy. Sam model jazdy jest ultrarealistyczny, a opcja co niemiara. Szykuje się poważny konkurent dla serii TOCA RACE DRIVER.

Sudden Strike 3



Trzeci tom popularnej strategii czasu rzeczywistego przyniesie cztery kampanie z czasów II wojny światowej. Dwie z nich przeniosą gracza nad Pacyfik w region Pearl Harbor, Midway i Guadalcanal, dwie kolejne pozostawiają go w Europie. Nowy, trójwymiarowy silnik pozwoli wygenerować do 150 kilometrów kwadratowych autentycznego pola bitewnego na każdej z map. W czasie zabawy dojdzie do starć lądowych, powietrznych oraz morskich, w których udział wezmą okręty podwodne. W grze pojawią się też wsparcie z powietrza, wzywane w zależności od potrzeb i niekiedy dające nie skuteczne. Przyszłość niekiedy, gdyż rozbudowany system radarowy umożliwi każdej ze stron dokładniejsze przygotowanie się do nalotu. A wówczas kuku gwarantowane idąc dalej większe znaczenie zyskają ataki na szlaki zaopatrzeniowe – odcięcie wroga od dostaw przyniesie niekiedy lepsze skutki niż poczynanie go atomówką. W większe znaczenie zyska też rekonesans.

W SPRZEDAŻY
OD 18 LISTOPADA!

FORECAST REALITY
NEVERWINTER NIGHTS



EDYCJA
KOLEKCJONERSKA
ZAWIERA DODATKI

**SHADOWS
of
UNDRENTIDE**

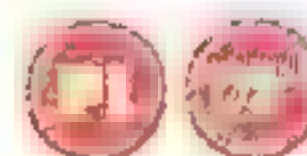
**HORDES
of the
UNDERDARK**

Przedstawiamy Edycję Kolekcjonerską
Neverwinter Nights.

To unikalne wydanie jednej z najlepszych
gier RPG wszech czasów zawiera
nie tylko podstawową edycję
słynnego Neverwinter Nights,
ale także oba oficjalne dodatki:
Shadows of Undrentide
i Hordes of the Underdark.

Unikalna Edycja Kolekcjonerska to:

- 3CD z grą Neverwinter Nights
- ICD z grą Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide
- ICD z grą Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark
- ICD z licznymi dodatkami do gier
- Instrukcja do gry i obu dodatków
- Wszystkie uaktualnienia do gry i obu dodatków
- Wyjątkowo atrakcyjna cena 129,90 zł!



6CD



Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide i Hordes of the Underdark to dwie z najlepszych gier RPG wszech czasów. Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide to druga część słynnej gry Neverwinter Nights, a Hordes of the Underdark to trzecia. W tym wydaniu kolekcjonerskim znajdują się wszystkie trzy gry, a także liczne dodatki, w tym instrukcja do gry i obu dodatków, wszystkie uaktualnienia do gry i obu dodatków, a także wyjątkowo atrakcyjna cena 129,90 zł!

PC / PS2 / Xbox

Podstuchaliśmy...

Microsoft

Electronic Arts

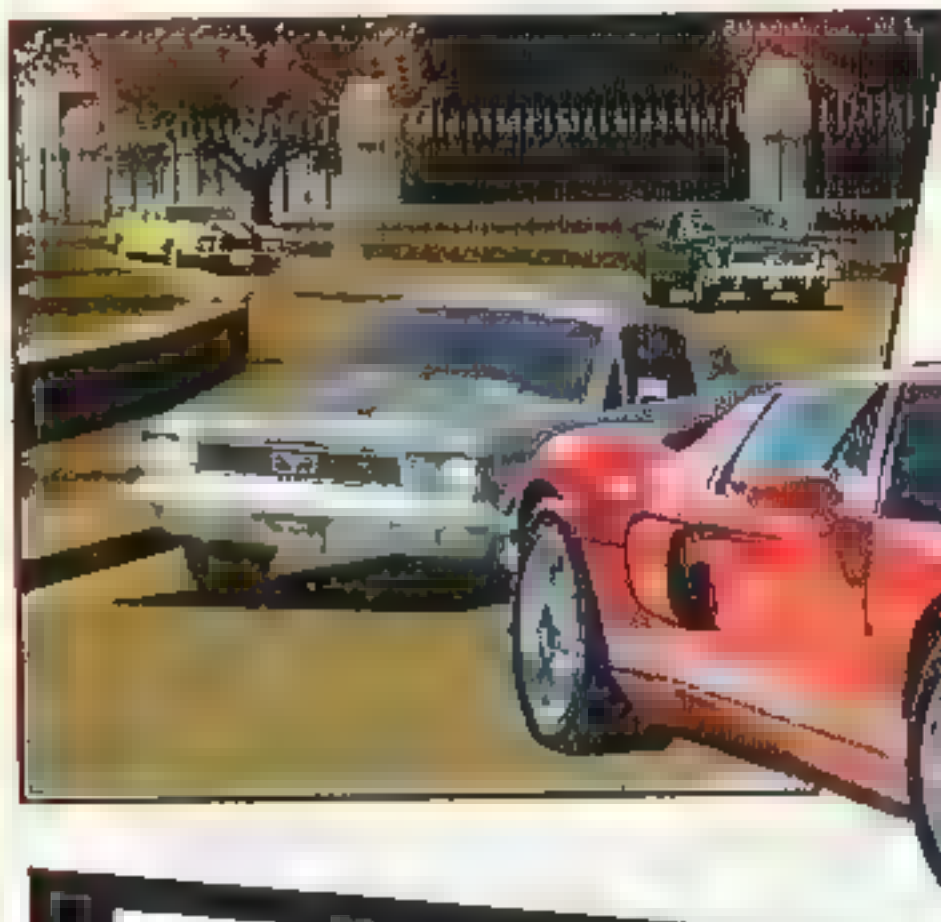
ATI

Activision

Samurai

Ford Racing 3

Pierwsza część była słaba, druga wielką furorą nie zrobiła. Może za trzecim razem się uda? Autorzy gry zapowiadają mnóstwo atrakcji, w tym 47 licencjonowanych wozów Forda (starych, koncepcyjnych, terenowych, turystycznych, sportowych) odwzorowanych tak, jakby to były dzieła sztuki i każdy detal się liczył. Do tego dojdzie około 50 tras bieżących przez miasta i wieś, pustynie i lodowce, a także klasyczne leśne bezdroża. Pojawiają się także tory Formuły 1, widok zza kierownicy, automatyczne i manualne skrzynie biegów. Kolejnym atutem programu mają być tryby rozgrywki w liczbie 16 sztuk. Prócz klasycznych zmagania z czasem i przeciwnikami pojawią się rady pomiędzy słupkami, z chwytem baloników, ślizganiem się i podjeżdżaniem pod dużą i strumą gorącą. Pozostaje czekać...



Playboy: The Mansion

PC / PS2 / Xbox

K

ych przy
ed Sław
akobę kró
wy przycho
złożyć
ne do
Izabela
kadowa p
swal
trac
dow
szybci
czł
Pozost



Scrapland

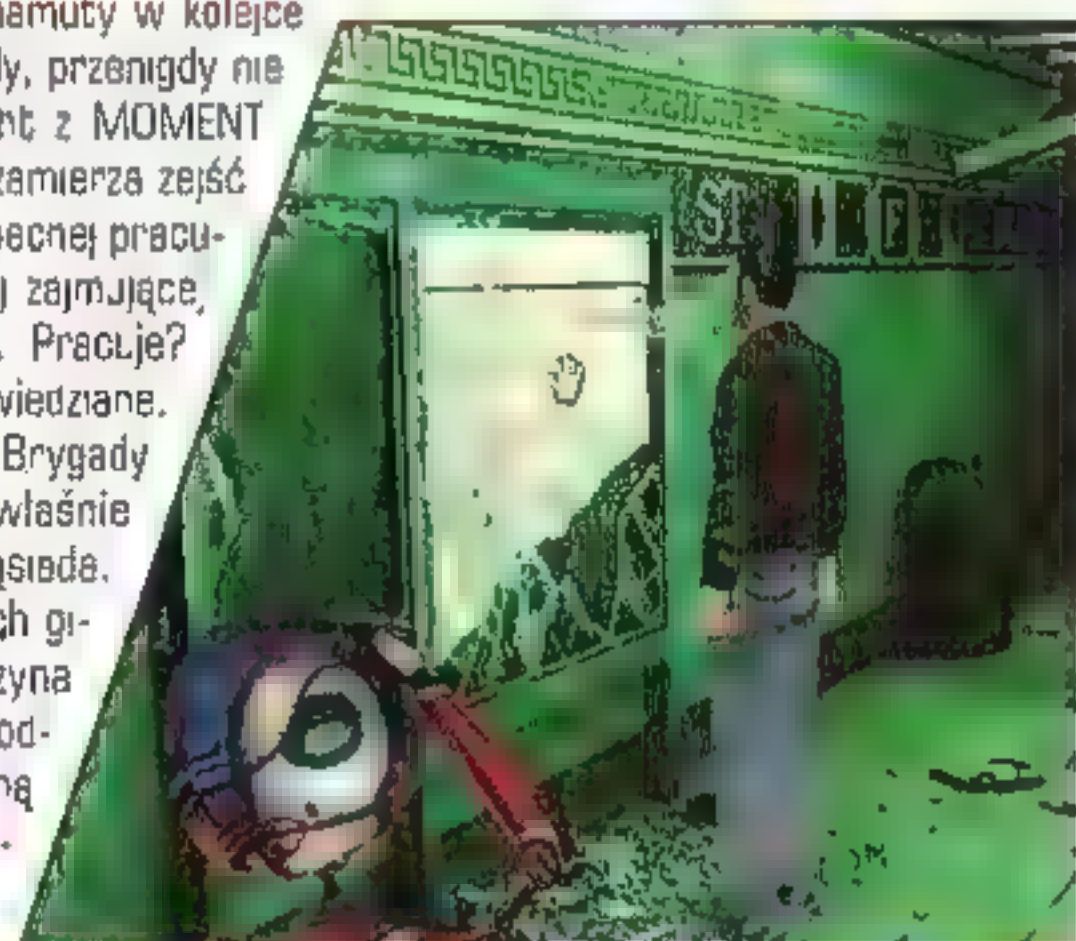
American McGee twarrrrdy jest, nie poddaje się! Po upadku ukochanego projektu DZ zajął się grą SCRAPLAND, przygotowywaną między innymi przez autorów świetnego BLADE OF DARKNESS. A że czerpał inspirowanie z GTA... Robi się ciekawie, bardzo ciekawie. Akcja

TOP-13 LISTA

1	Diablo 2 PC	008	
	The Sims 2 PC	199	2
3	NFS: Underground PC, PS2, Xbox, GCN	127	
	GTA Vice City PC, PS2	025	4
5	Painkiller PC, Xbox	060	
	Gothic 2 PC	060	6
7	DOOM3 PC, Xbox	190	
	Baldur's Gate 2 PC	104	8
9	Morrowind PC, Xbox	034	
	Juiced PC, PS2, Xbox	197	10
11	Warcraft III PC	010	
	Spellforce: The Order of Dawn PC	169	12
13	Soldiers: Heroes of II World War PC	181	

Moment of Silence

Przygodówki to nie mamuty w kolejce do ginekologa – nigdy, przenigdy nie wyginą! Peter Wright z **MOMENT OF SILENCE** też nie zamierza zejść z tego świata. W chwili obecnej pracuje dla agencji rządowej zajmujące się wolnością słowa. Pracuje? Nie, to za dużo powiedziane. Nie w tym hałasie! Brygady SWAT rozwalają właśnie mieszkanie jego sąsiada. O samym gościu słuch gnie. Peter rozpoczyna prywatną śledztwo i odkrywa skomplikowaną siatkę powiązań, której macki sięgają wy-



programu toczy się w przyszłości, nie niewielkie, pancerne zamieszkałe, w całości przez roboty. Główny bohater, D-Titus, jest zawodowym paparazzi. Krąży po mieście, cyka foty swą gadającą kamerą, czasem załatwi komuś jakiś lewy smar czy niestandardowy mod. Chłopak żyje sobie spokojnie do czasu, gdy wpłata się w poważną aferę. Wpada na trop szajki, dla której handel robocimi organami, zabójstwa i napady z bronią w rękę to codzienność. Sek w tym, że w tym samym momencie szajka wpada na trop D-Titusa. Gra podzielona jest na misje oraz zadania poboczne. Mieniące się setkami neonów miasto zwiedzisz na piechotę



lub korzystając z licznych ślizgaczy. Do wieńców da się wejść, z wieloma NPC-ami pogadać. Program skrzy humorem i szybką akcją, ma też naprawdę niezłą grafikę. Na pacetówce **SAN ANDREAS** trzeba zaś czekać do jesieni 2005 roku. Wnioski nasuwają się same...! tylko ten tytuł – S. CRAPLAND. Bie!

PC soko postawionych polityków, biznesmenów oraz kryminalistów. Tym samym zostaje wciągnięty w grę z której może wyjść jako bohater bądź... kolejny obywatel zaginiony w niewyjaśnionych okolicznościach. Opublikowane w Sieci obrazki wyglądają rewelacyjnie, atutami programu są też prosty interfejs (a la **SYBERIA**) i ciekawy scenariusz. W grze pojawi się też 75 lokacji, ponad 8 godzin dialogów, 35 postaci niezależnych oraz filmik przygotowane przez ekipę odpowiedzialną za **ROGUE SQUADRON 2**. I najważniejsze: premiera zachodnia odbędzie się pod koniec października!

Podsluchaliśmy...

Zagłada Bartkowiaka

W grze pojawi się 75 lokacji, ponad 8 godzin dialogów, 35 postaci niezależnych oraz filmik przygotowane przez ekipę odpowiedzialną za **ROGUE SQUADRON 2**. I najważniejsze: premiera zachodnia odbędzie się pod koniec października!



Wypadek Pirata

W grze pojawi się 75 lokacji, ponad 8 godzin dialogów, 35 postaci niezależnych oraz filmik przygotowane przez ekipę odpowiedzialną za **ROGUE SQUADRON 2**. I najważniejsze: premiera zachodnia odbędzie się pod koniec października!

Plany, plany

W grze pojawi się 75 lokacji, ponad 8 godzin dialogów, 35 postaci niezależnych oraz filmik przygotowane przez ekipę odpowiedzialną za **ROGUE SQUADRON 2**. I najważniejsze: premiera zachodnia odbędzie się pod koniec października!

PRZEBÓJÓW

Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

Poczekalnia...

161 TOCA Race Driver 2 – PC, Xbox	193 Warlords: Battlecry 3 – PC
203 Colin McRae Rally 2005 – PC, PS2, Xbox NEW	194 Catwoman – PC, PS2, GC, Xbox
162 Hitman: Contracts – PC, PS2, Xbox	209 NFS: Underground 2 – PC, PS2, Xbox NEW
204 Rome: Total War – PC NEW	195 Joanna D'Arc – PC
154 Far Cry – PC	200 of the Dragon – PC
198 Kreed – PC	210 Call of Duty: United Offensive – PC NEW
179 Thief: Deadly Shadows – PC, Xbox	211 Richard Burns Rally – PC, PS2, Xbox NEW
205 Kohan 2 – PC NEW	185 Lords of the Realm 3 – PC
206 FIFA 2005 – PC, PS2, Xbox NEW	186 The Suffering – PC, PS2, Xbox, GCN
191 Codename: Panzers – PC	187 Robin Hood: Defender of the Crown – PC, PS2, Xbox
207 Warhammer 40,000 – PC NEW	188 Jurassic Park: Operation Genesis – PC, PS, Xbox
180 Shrek 2 – PC, PS2, Xbox, GCN, GBA	196 Alias – PC, PS2, Xbox
208 Full Spectrum Warrior – PC, Xbox NEW	201 Xpand Rally – PC
172 UEFA Euro 2004 – PC, PS2, Xbox	202 Shave – PC
192 Ground Control 2 – PC	189 Blitzkrieg: Horyzont w ogniu – PC

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, dea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie do wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer **7164** wiadomość o treści **LRCL.#** (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu).

Możesz też przysłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści **LRCL.nazwa_gry**. Prosimy o dokładne wpisywanie treści w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp.

Pełna lista gier znajduje się na stronie www.click.pl

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt, oraz 6 dodatkowych gier!

CDPROJEKT



ROME

TOTAL WAR

„Co by tu jeszcze spleprzyć panowie, co by tu jeszcze spleprzyć?” – śplewał Wojciech Młynarski. Czyżby chłopcy z Creative Assembly słuchali naszego barda?

Czasy Republiki, a potem Imperium Rzymskiego to jeden z najbardziej frapujących okresów w dziejach ludzkości. My - Europejczycy - zawdzięczamy Rzymowi tak wiele, że sami czasem nie zdajemy sobie sprawy, jak państwo, które zniknęło z mapy świata przeszło 1500 lat temu, mogło wywrzeć tak ogromny wpływ na naszą rzeczywistość. Rzymskie prawo, rzymska myślośkowa, rzymscy filozofowie, rzymska tradycja polityczna - wszystkie te elementy przez wieki oddziaływały na rozwój Europy. Dla twórców gier komputerowych Rzym, o dziwo, nie był zbyt wdzięcznym obiektem. Z dawnych lat pamiętam jeszcze słynną CENTURION: DEFENDER OF ROME, potem były HANNIBAL, GREAT BATTLES OF CAESAR.

Wprowadzeniem do gry jest Prolog, w którym w przystępny sposób wytłumaczone zostały najważniejsze aspekty zarządzania państwem oraz taktyka walk. Na-

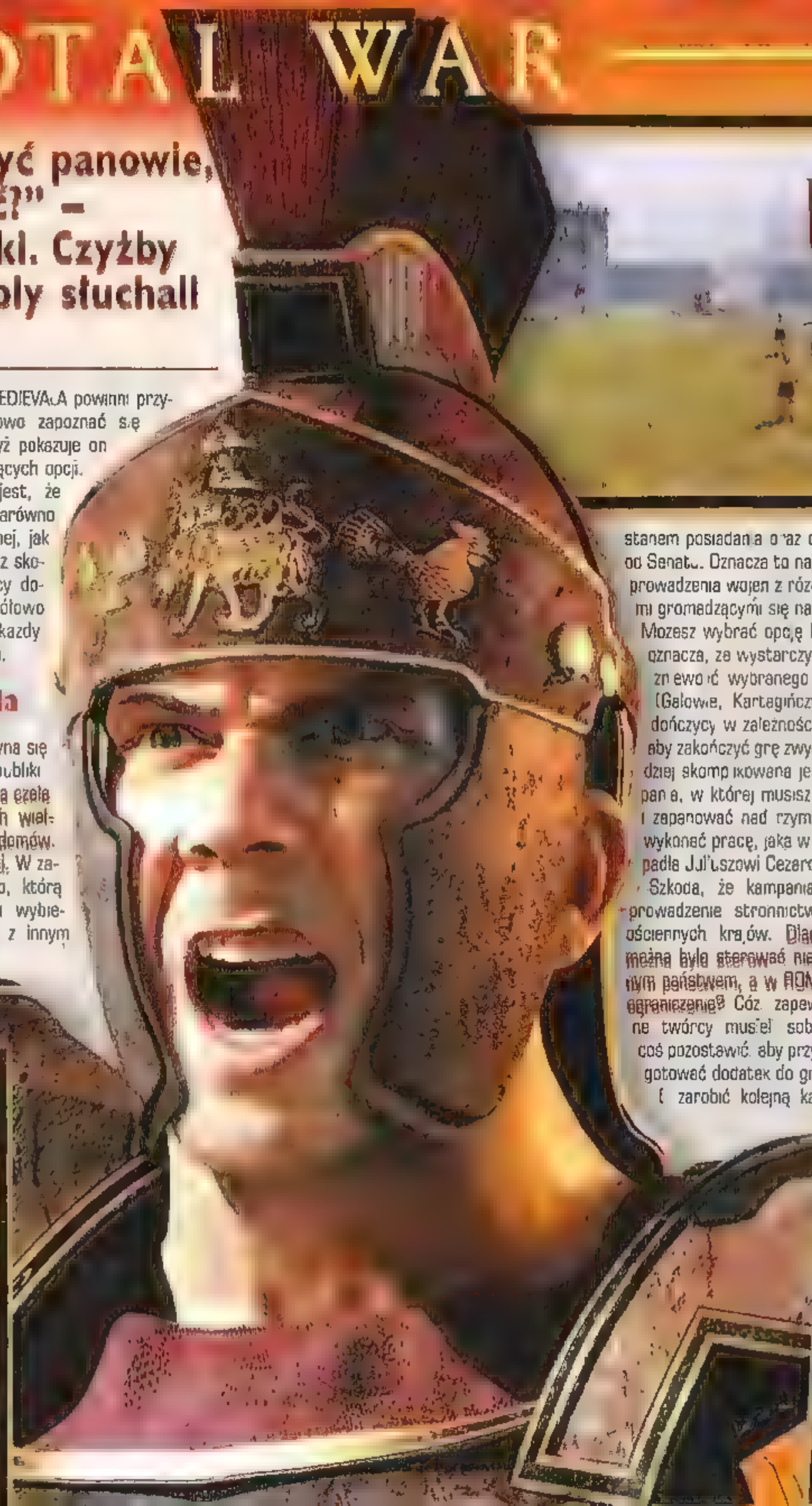
wet weterani MEDIEVA.A powinni przynajmniej częściowo zapoznać się z Prologiem, gdyż pokazuje on szereg interesujących opcji. Jednak ważne jest, że w każdej chwili zarówno na mapie globalnej, jak i bieżącej możesz skorzystać z pomocy doradców szczegółowo tłumaczących każdy aspekt rozgrywki.

Kampania

Wszystko zaczyna się w czasach Republiki. Możesz stanąć na czele jednego z trzech wielkich rzymskich domów: Julii, Seipii i Brutii. W zależności od tego, którą stronę konfliktu wybierzesz, zaczniesz z innym

stanem posiadania oraz otrzymasz inne misje od Senatu. Oznacza to najczęściej konieczność prowadzenia wojen z różnymi obcymi potęgami gromadzącymi się na granicach Republiki. Możesz wybrać opcję krótkie kampanie, co oznacza, że wystarczy zająć 15 miast oraz zrewolucjonować wybranego przez Senat wroga (Galowie, Kartagińczycy, Grecy i Macedończycy w zależności od wyboru frakcji), aby zakończyć grę zwycięstwem. Długo bardziej skomplikowana jest rozszerzona kampania, w której musisz podbić aż 50 miast i zapanować nad rzymskim Senatem. Czyli wykonać pracę, jaką w rzeczywistości przypadła Juliuszowi Cezarowi.

Szkoda, że kampania pozwala tylko na prowadzenie stronnictw rzymskich, a nie ościennych krajów. Dlatego w MEDIEVAL można było sterować niemal każdym dostępnym państwem, a w ROME istnieje tak spore ograniczenie? Cóż zapewne twórcy musieli sobie coś pozostawić, aby przy gotować dodatek do gry i zarobić kolejną ka-





skę), który na przykład będzie zatytułowany ROME: TOTAL WAR – EASTERN EMPIRES :).

Bitwy

W ROME najciekawsza i najważniejsza jest kampania, ale możesz również wziąć udział w kilku historycznych bitwach (np. słynne, zasadzce w lesie Teutoburskim – jednej z największych klęsk legionów w czasach wczesnego Imperium). Poza tym istnieje możliwość przygotowania własnej bitwy. W takim wypadku wybierasz państwo, którego wojskiem chcesz zarządzać, oraz kompletujesz skład armii. Decydujesz również o składzie wrogich oddziałów i wybierasz miejsce bitwy. Opcja ta pozwala poznać wiele detali związanych z prowadzeniem walki, co zaowocuje w czasie kampanii. Tu właśnie możesz poznać, jakie są wady i zalety armii Seleucydów, Scytów, Partów, Germanów, Brytów czy Galów (w sumie 17 różnych stronnictw oraz narodów).

Na mapie globalnej

Spokojnie, w trybie turowym zarządzasz sprawami natury gospodarczej, militarnej oraz dyplomatycznej. Ustalas, co ma się budować w miastach, jakich rekrutować żołnierzy, wyznaczasz podatki oraz kierujesz armie w stronę wrogich oddziałów lub miast. Na tym etapie gry korzystasz również z dyplomatów, szpiegów oraz zabójców, decydujesz o tym, gdzie mają popłynąć floty, a także werbujesz najemników (pod warunkiem, że jeden z twoich wodzów jest poza miastem).



stem, a w najbliższym jego otoczeniu w ogóle są najemnicy). Tutaj również zapoznasz się ze wszelkimi ważnymi informacjami: otrzymujesz misję od Senatu, raporty gospodarcze, doniesienia, kto z kim jest w stanie wojny, wieści na tematy związane ze sprawami rodzinnymi (np. pojawia się czasem możliwość adopcji, tak częsta w historycznym Rzymie).

Na polu walki

Kiedy zaczyna się bitwa, możesz skorzystać z opcji automatycznego rozwiązania konfliktu lub poprowadzić wojska samodzielnie. Pierwsza opcja przydaje się zwłaszcza wtedy, kiedy masz do czynienia ze zdecydowanie silniejszym wrogiem. W tym wypadku nie ma co tracić czasu, lepiej aby program sam zdecydował o wyniku starcia. Druga opcja przydaje się w czasie bitew, w których siły są wyrównane lub wróg dysponuje przewagą. Wtedy musisz wykazać się zdolnościami dowódczymi. Walka rozpoczyna się od ustawienia oddziałów na wyzna-

czonym przez program terenie. Jako dobry wódz musisz doskonale znać wady oraz zalety swych oddziałów. Na przykład musisz wiedzieć, że chłopstwo ma niskie morale i błyskawicznie idzie w rozsypanie w starciu z silniejszym wrogiem. Ze pieszota uzbrojona we włócznię skutecznie powstrzyma szarżę kawalerii, a z kolei atakująca od tyłu kawaleria rozbiega w mgnieniu oka. Ze bojowe słonie często wpadają w szal uniemożliwiający sterowanie nimi. Ze łuczników trzeba za wszelką cenę chronić przed walką wręcz, ze uderzenie z flanki nadszarpnie lub zniszczy morale przeciwnika, ze zlikwidowanie wrogoego dowódcy jest ogromnym krokiem do zwycięstwa. Musisz wiedzieć, które oddziały są szybkie oraz zwrotne, a którymi każdy manewr zabiera sporo czasu, które spisują się rewelacyjnie w obronie, a które są wręcz stworzone do błyskawicznej szarży. Nuanсів szczegółów oraz datali jest w ROME mnóstwo, tak jak mnóstwo jest rodzajów jednostek. Opanowanie właściwych taktyk na pewno zajmie trochę czasu, lecz efekty będą wspaniałe. Rozsądne poprowadzenie armii w boju da skutek taki jak na rzeczywistych polach bitew, gdzie Rzymianie potrafili zadać wrogom kilkadziesiąt razy większe straty niż sami ponieśli.

Sztuczna Inteligencja, niestety, nie zachwyca. Każdy, kto grał w MEDIEVAL, wie, iż nękające ataki łuczników (czy innych miotających jednostek) mogły wykończyć wroga, który w zasadzie dawał się bezkarnie wystrzelać, a nawet czasami sam ustawiał się w zasięgu ognia (w bitwach o mosty było to szczególnie widoczne). Podobnie jest, niestety, w ROME. Gorzej, że komputer ma kłopoty z właściwym wykonywaniem rozkazów, które wydajesz. Zdarzało się, że dawałem konnicy rozkaz pościgu, po czym zauważyłem, że żołnierze – nie wiedząc czemu – stanęli w miejscu lub zaczęli jakieś beztłonne i długo trwające przegrupowanie.

Grafika i dźwięk

Jednostki pojawiające się na polu bitwy prezentują się o niebo lepiej niż w MEDIEVAL. Ale uwaga! Dotyczy to tylko zbliżeń. Jeśli kazesz kamerze znać się tuż przy żołnierzach, ujrzysz wszystko z kapitalnymi szczegółami. Rewelacyjnie wygląda zwłaszcza szarża bojowych słoni albo pościg konnicy lub psów za uciekającą piechotą wroga. Jednak dużo gorzej rzecz się przedstawia przy włączeniu kamery na największe oddalenie. W MEDIEVAL natychmiast po wyglądzie odróżniałem, z jakim rodzajem jednostek mam do czynienia. Tymczasem w ROME często tego po prostu nie widać! Jestem natomiast pełen uznania dla przedbłędnych odpraw. Zwyczajem każdego rzymskiego wodza było „zagrozić” żołnierzom do walki odpowiednim przemówieniem. Stąd cenieni byli generalowie po pierwsze dysponujący silnym głosem, a po drugie błysko-

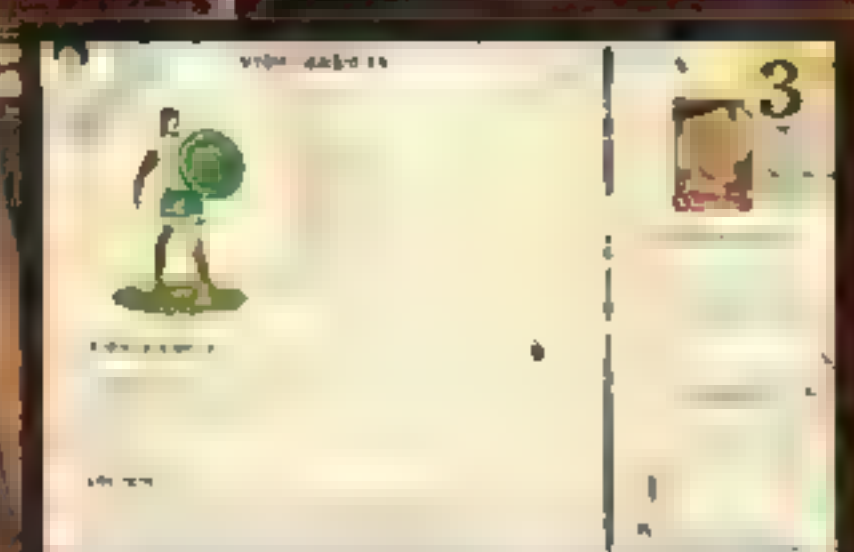
Do roboty!



1 Każde armie ma określoną liczbę punktów ruchu do wykorzystania w czasie tury.



2 Najemników można zatrudniać tylko wtedy, kiedy wódz armii znajduje się poza miastem.



3 Przed formowaniem armii warto zapoznać się z dokładnymi charakterystykami jednostek.



4 Należy śledzić polityczne oraz gospodarcze wydarzenia zachodzące w Rzymie.



5 Tym razem bitwy toczą się również w miastach, co wymusza inne taktyki.



6 Racjonalne ustawienie jednostek przed bitwą może być kluczem do sukcesu.

ROME TOTAL WAR to trzecia odsłona słynnej serii której poprzednikami były SHOGUN (wraz z dodatkiem MONGO, INVASION) oraz MEDIEVAL (wraz z dodatkiem VIKINGS). Jeśli ktoś, tak jak autor tego artykułu, jest wielbicielem MEDIEVAL TW to ROME może spowodować u niego zawal serca. Zmian jest tak wiele poszły w tak niedocnym kierunku z ulubionego programu pozostały zaledwie strzępy. Zapraszam więc do poczytania o najważniejszych nowinkach.

1 Mapa globalna – zniknął sztywny podział na prowincje, a dwuwymiarowa mapa stała się trójwymiarowa. Większość terenu przysłonięta jest „mgłą wojny”. Armie wroga są widoczne dopiero po zbliżeniu się do nich. Ocena: TAK/NIE. Na TAK przemawia fakt, że zapanował większy realizm i mapka jest dużo ładniejsza. Na NIE to, iż gracie przyzwyczaili się do map znanych jeszcze z SHOGUNA i polubili je. Idealnym rozwiązaniem byłaby mapa z ROME i podział na prowincje z MEDIEVAL.

2 Poruszanie się jednostek na mapie – w MEDIEVAL armie nie wykonywały ruchów w potocznym tego słowa znaczeniu. Po prostu wydawałeś armii rozkaz ataku sąsiadującej prowincji, a wojsko przenosiło się na teren tej prowincji i staczało bitwę z obrońcami. W ROME armie poruszają się tak jak w CYWILIZACJI. Każda jednostka ma swój limit punktów ruchu.

a cała

armia porusza się z szybkością nie, wojnie szego oddziału. W związku z tym mapa pełna jest „spacerujących” figur. Ocena: NIE. Owszem, znowu mamy do czynienia z większym realizmem, ale seria TOTAL WAR nie polega na tym, żeby po mapie spacerowały sobie wte i wte figurki żołnierzy.

3 Ekonomia – dochód pochodzi nie z prowincji, lecz z konkretnych miast. Niestety zasady przyrostu tego dochodu są barzo niejasne. Czegoś zaciemnia jeszcze fakt, że armia nie jest utrzymywana z globalnego budżetu – obowiązki płacenia żołdu różnym oddziałom

biorą na swoje rozróżnienia. Ocena: NIE. Krytyczna wręcz przejrzystość ekonomiczna MEDIEVAL została zastąpiona niepotrzebnie skomplikowanymi zasadami. Owszem, niby można dostać się do menu finansów każdego z miast, ale jest to dużo trudniejsze niż w MEDIEVAL.

4 Rozbudowa miast – w MEDIEVAL podstawą było zbudowanie określonego zamku (było ich 5 rodzajów), która to budowa umożliwiała dopiero wznoszenie bardziej zaawansowanych struktur gospodarczych oraz militarnych. W ROME wprowadzono czynnik demograficzny. Jeśli miasto ma za mało ludności, w pewnym momencie nie jesteś w stanie zbudować w nim żadnego gmachu i musisz czekać aż przybędzie mieszkańców. A to trwa długo.

nie ma to nic wspólnego z muzyką antycznego Rzymu – która opierała się na brzmieniu cytry, kitar czy harf – ale nie będę się upierał. Ważne, że jest ładnie.

Niestety ROME: TW jest, moim zdaniem, sporym krokiem wstecz w porównaniu z MEDIEVAL: TW.

Oczywiście zdaje sobie sprawę, że moja optyka może być lekko zaburzona MEDIEVAL wpisał

do panteonu ukochanych gier (a zaryżuję, że krótka to lista) i stąd może tak radykalnie zmiany odbieram i czym świętokradztwo. Jednak zdaniem recenzenta jest przecież podzielenie się z czytelnikami subiektywnym odczuciem i odpowiedzi na szereg pytań. Po pierwsze:

czy gra sprawiła mi radość? Odpowiedź brzmi: NIE.

Po drugie: czy nie mogłem doczekać się następnej sesji? Odpowiedź brzmi: NIE. Po trzecie: czy grając, zapomniałem o Bożym świecie? Odpowiedź brzmi: NIE. Po czwarte: czy pobiegłbym do sklepu i kupił ROME? Odpowiedź również brzmi: NIE. Z lekkością znakem zapytania.

tlwi i dowcipni, potrafiący żołnierzy nie tylko natchnąć odwagą, ale również rozbawić. Jak wyglądała taka przemo-
wa, możesz zobaczyć na przykład w pierwszych sekwencjach „Gladiatora” w reżyserii Ridleya Scotta. W ROME: TW zrealizowano to wysmienicie. Ak-
torzy kapitalnie operują głosem, słyszymy owacje wojowników, szcęk uderzeń mieczami o tarcze. No i przede wszystkim teksty są rewelacyjne – czasami naprawdę wywołują prawoczywy dreszcz. Bardzo podoba mi się również ścieżka dźwiękowa – łagodna, leniwie sącząca się muzyka z prześlicznym żeńskim wokalem robi dobre wrażenie. Śmiem co prawda podejrzewać, że

Jednym z najważniejszych czynników na polu bitwy jest morale wojsk. Armia o niskim morale może zostać rozbita przez wielokrotnie słabszego wroga



Ocena: NE Rozbudowa powinna zależeć tylko od ilości pieniędzy w skarbcu, a nie od czynnika demograficznego. Nie mówiąc już o tym, że majni antycznego świata mogli sobie, jeśli tylko chcieli, nasprawdzać osadników.

5. Gubernatorzy – w MEDIEVAL przyznawaleś wybranemu generalowi tytuł gubernatora. Mogł on zarządzać prowincją, nawet jeśli znajdował się daleko od niej. W tej chwili program automatycznie mianuje gubernatora (i to tylko pochodzącego z twojego rodu) w momencie, kiedy armia wchodzi do miasta. Gdy gubernator z miasta wyjdzie, traci urząd (co czasami wcale się ze sporymi komplikacjami w postaci np. strat finansowych).

Ocena: NIE Ta zmiana to istny horror. Gubernator znajdujący się „krok” za miastem broniąc go przed wrogią armią, już gubernatorem być przestaje?

Nonsens! Gracz nie może dowolnie przypisać funkcji wybranej osobie? Następny nonsens!

6. Dowódcy w MEDIEVAL zdolnym dowódcą mógł być każdy generał. W ROME dobrym dowódcą może zostać tylko jeden z nielicznych członków twojej rodziny. Ponieważ również tylko oni mogą być gubernatorami, masz ciągły dylemat – wysłać ich na pola bitew czy trzymać w miastach?

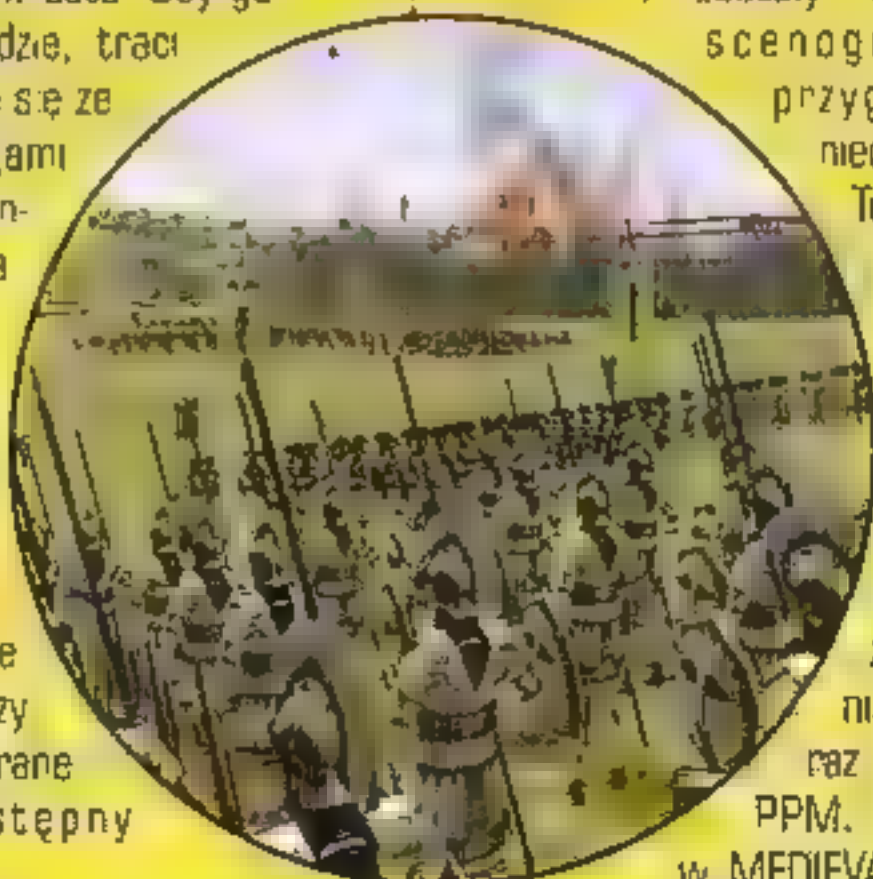
Ocena: NIE Zmiana ta drastycznie zawęża liczbę dowódców, którzy mogą rozwijać swe umiejętności. Poza tym, co to za wybór, że albo jest się gubernatorem, albo się walczy na polu bitwy?

7. Mapy bitewne – wszyscy sądzą, że w ROME mapy staną się rozległe, szersze i bardziej urozmaicone niż w MEDIEVAL. Stało się inaczej. Pola bitew sprawiają wrażenie niewielkich i zostały od strony scenograficznej przygotowane

niedokładnie. **Ocena: NE.** To chyba oczywiste, że im bardziej złożone mapy, tym większa radocha z prowadzenia bitwy.

8. Klawiszologia – niby drobna rzecz, gdyż zamieniono przycisk zarządzający poruszaniem się jednostek. Teraz zamiast LPM jest to PPM. W inny sposób niż w MEDIEVAL tworzy się również formacje.

Ocena: NIE. Niepotrzebna utrudniająca zabawę zmiana, zwłaszcza kiedy trzeba wydać kilka rozkazów szarzy, co oznacza szybki dwuklik PPM, a więc użycie środkaowego palca, znacznie mniej „człowieczego” niż palec wskazujący. Komu, do jasnej cholery, przeszkadzało coś, co było dobre i sprawdzało się od lat w praktyce?



przydział na pomoc w jednej chwili zagrożonej armii w Macedonii. To wymusza myślenie oraz planowanie.

12. Misje – prowadząc kampanię otrzymujesz od Senatu misje specjalne, za których wykonanie przewidziano nagrody pieniężne lub wsparcie w postaci nowych jednostek. Misje mogą być zarówno proste (nawiązanie stosunków dyplomatycznych), jak i bardziej skomplikowane (np. zdobycie konkretnego miasta, co często oznacza wypowiedzenie wojny sąsiadującemu państwu).

Ocena: TAK Misje ubarwiają dość nudną rozgrywkę, a poza tym ich wykonanie nie jest obowiązkowe.

13. Dyplomacja w MEDIEVAL była to opcja szczątkowa. W ROME możliwości jest sporo. Wreszcie możesz zażądać od innego państwa by np. oddało ci miasto, zapłaciło trybut, wypłaciło stały haracz, zaatakowało twojego wroga.

Ocena: TAK. Niedostatki dyplomacji to jedna z głównych wad MEDIEVALA.

14. Kwestie społeczne – w MEDIEVAL sprawa była prosta: poddać się lub nie. Teraz trzeba im było wznosić budynki „uspokajające” takie jak kościoły, wieże strażnicze, baraki miejskiej milicji itp. W ROME aspekt społeczny niepotrzebnie wyolbrzymiono, a całą sprawę strasznie pokomplikowano.

Ocena: NIE. TOTAL WAR nie powinien zamieniać się w drugą CYWILIZACJĘ. Nie o to w tej grze chodziło, przynajmniej do tej pory.

9. Bitwy starcia pomiędzy niektórymi jednostkami bywają znacznie bardziej dynamiczne niż w MEDIEVAL. Na przykład w MEDIEVAL atak konnicy na tyły wroga był niezwykle groźny, w ROME jest wręcz marny. Doszła ciekawa opcja: łucznicy mogą stosować płonące strzały. Znacznie bardziej urozmaicone jest szturmowanie miast (teraz są to już walki na ulicach, pomiędzy budynkami). Przystąpienie do szturmowania wymaga posiadania chociaż najprostszymi machin oblężniczych, ale można je zbudować już pod miastem wroga, nawet w ciągu jednej tury.

Ocena: TAK. Im więcej atrakcji, tym lepiej a bitwy nabrały realizmu.

10. Dokładne charakterystyki jednostek – w MEDIEVAL, aby przekonać się, jakie są parametry ataku i obrony poszczególnych jednostek, należało sięgnąć do specjalnego dostępnego tylko w Internecie pliku. W ROME sprawa jest znacznie prostsza, każdy rodzaj wojsk został bardzo dokładnie zdefiniowany, zarówno pod względem podstawowych charakterystyk, jak i umiejętności specjalnych.

Ocena: TAK. Im więcej wiesz o swoich oraz wrogich żołnierzach, tym skuteczniej prowadzisz wojnę.

11. Transport wodny – w MEDIEVAL wystarczyło przygotować szlak floty (przynajmniej jeden statek na każdym akwenie i żadnych wrogich statków obok), aby w jednej chwili móc przerzucić armię np. z Norwegii do Egiptu. Teraz jest dużo trudniej. Armie musisz załadować na pokład i turę po turze cierpliwie transportować drogą wodną, licząc się z atakami wrogich flot.

Ocena: TAK. MEDIEVAL był pod tym względem tak mało realistyczny, jak chyba żadna inna gra w historii. W ROME trzeba dużo bardziej uważać na sprawy transportowe, gdyż w elce znajdującej się np. w Hiszpanii armia nie

Rome: Total War

Strategia turnowa RTS

* **Wymagania sprzętowe:**
Procesor 1 GHz
256 MB RAM, 2.9 GB HDD

cena
99.00

* **Gra na platformy:** PC
☑ Wersja PL ☑ Multiplayer

* **Activision / LEM**
* www.totalwar.com

Duża żłobność o detale
również historyczne

Przed wszystkim gra
jest zbyt spokojna, mo-
netałami wręcz nudna.

Grafika

Dźwięk

Fajda

5

5

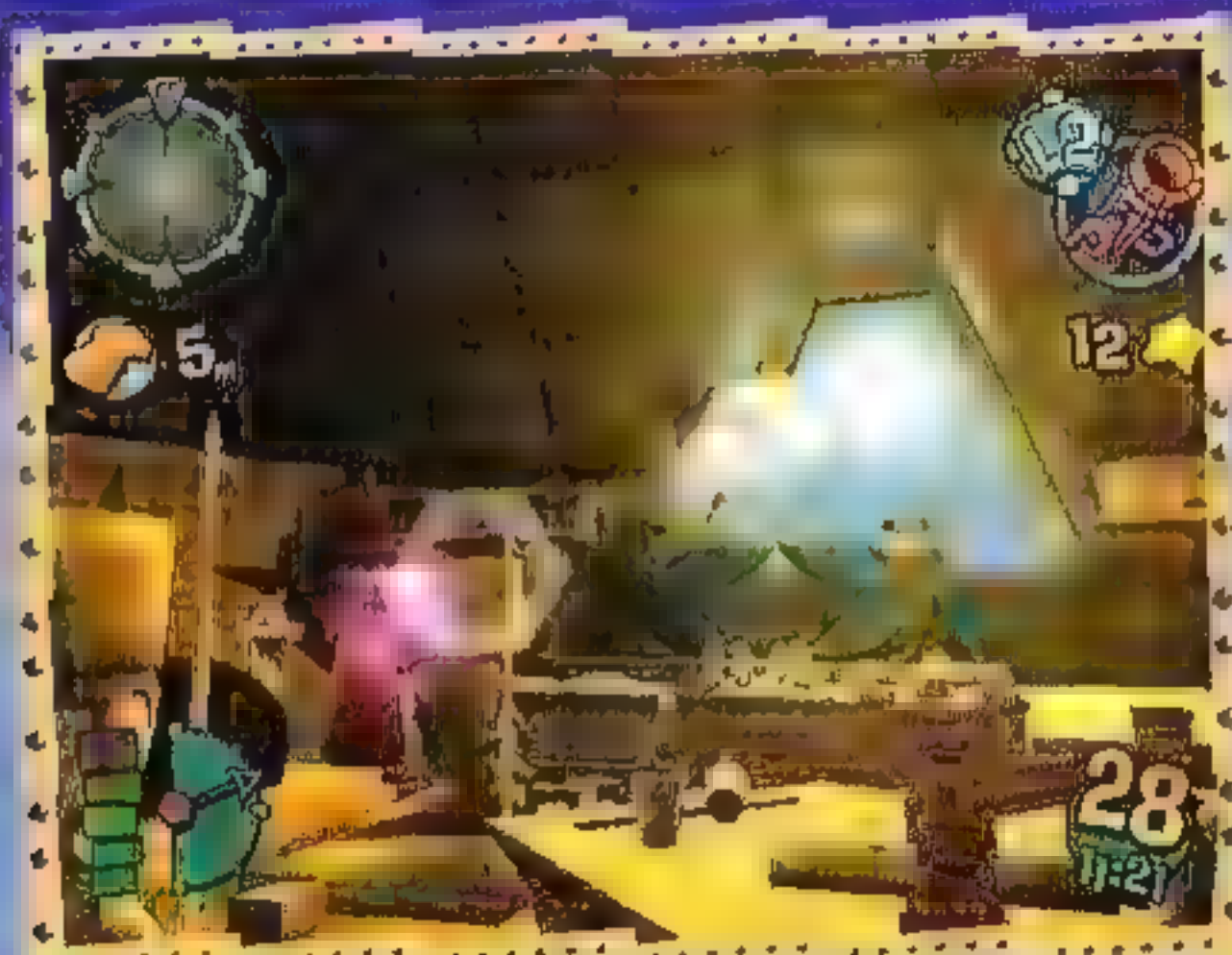
4

Ogromne
zmiany w porów-
naniu z MEDIEVAL:
TOTAL WAR i niemal
wszystkie na gorzej.
I dlatego czwórka

Kawaleria jest jedyną siłą, która może skutecznie „zepchnąć” z pola walki konnych łuczników. W innym wypadku łucznicy ci potrafią obrzydzić życie każdej armii



Ta gra w pięć minut przykuje cię do komputera. Sławny fort Alcatraz budowano dużo dłużej!



WORMS FORTS Obleżenie

światy. Wśród lokacji prym wiodą greckie równiny, wiekie pustynie z piramidami w tle, średniowieczne zamki i baszty oraz japońskie czy murzyńskie chatki. Na mroczne zaułki XIX-wiecznego Londynu, skąpane w deszczu

Najbardziej robaczywa gra we wszechświecie od lat cierpiała na wtórność. Jej kolejne odcinki przynosiły niewiele zmian. Czasem pojawiały się nowe bronie, dodatkowe tryby i drobne ulepszenia, lecz większych reform brakowało. Nawet wydane w zeszłym roku WORMS 3D nie zaskoczyły znawców tematu. Przyniosły co prawda trójwymiar, lecz sam model rozgrywki pozostał bez większych zmian.

Dlatego też cieszę się, że to właśnie mnie przypadł zaszczyt zakomunikowania czytelnikom CLICK! iż ROBAKI zmieniły się. W ich małych mózdzkach wreszcie coś drgnęło, pojawia się świeża myśl, oryginalny pomysł, ożywcza siła wymiatająca to, co stare i zjeżdżałe. Zanim jednak wyjaśnię, w czym rzecz i o co chodzi, napiszę kilka słów o samych WORMSACH. Jestem to winien tym, którzy ostatnie dziesięć lat spędzili w celi śmierci, na Kameczatce w Murmańsku bądź na rybacz. Ci ostatni mogą zresztą najlepiej. Jeśli ciągnęli okonki, z pewnością czują już klimat i znają przynętę na wylot.

KLASYKA

Głównymi bohaterami programu są mocno przypasione robaki, takie krótkie, grube dżdżownice o wielgachnych galach i niezbyt dobrze zarysowanych pierścieniach. Stwory te zamieszkują niezwykle kolorowe

bądź zroszone typowo angielską mżawką nie ma tu miejsca. To jednak nie wszystko! Otóż robaki żyją w stadach i to z reguły bardzo krótko. Kochają bowiem adrenalinę, uwielbiają, gdy rdeń nadnaczy produkują ją w zdwojonym tempie. By go wspomóc, organizują grupowe starcia, w trakcie których oddeją się pod dowództwo gracza.

Celem zabawy jest wyeliminowanie sił przeciwnika, a zatem wybijcie wszystkich robaków znajdujących się na planszy. Poszczególne strony działają na zmianę, co oznacza, że w każdej turze jeden i tylko jeden robak przemieszcza się w dowolne miejsce, o ile czas i zręczność mu na to pozwolą. Chwilę później mały gnój chwytą za broń (pistolet, dynamit, UZI, bazooka, bomba bananowa, wybuchająca staruszka itp.) i ładują zeń do wroga, odbierając mu określony procent sił. Sek w tym, że na ot wystrzelonego pocisku wpływ ma grawitacja i wiatr. Wcale nie jest łatwo trafić! Przy okazji pocisk demoluje otoczenie, niszczy ściany budynków, wywalając potężne dziury w ziemi i utrudniając ewentualny marsz. W efekcie każdy pojedynek obfituje w emocje i jest niesamowicie zacięty

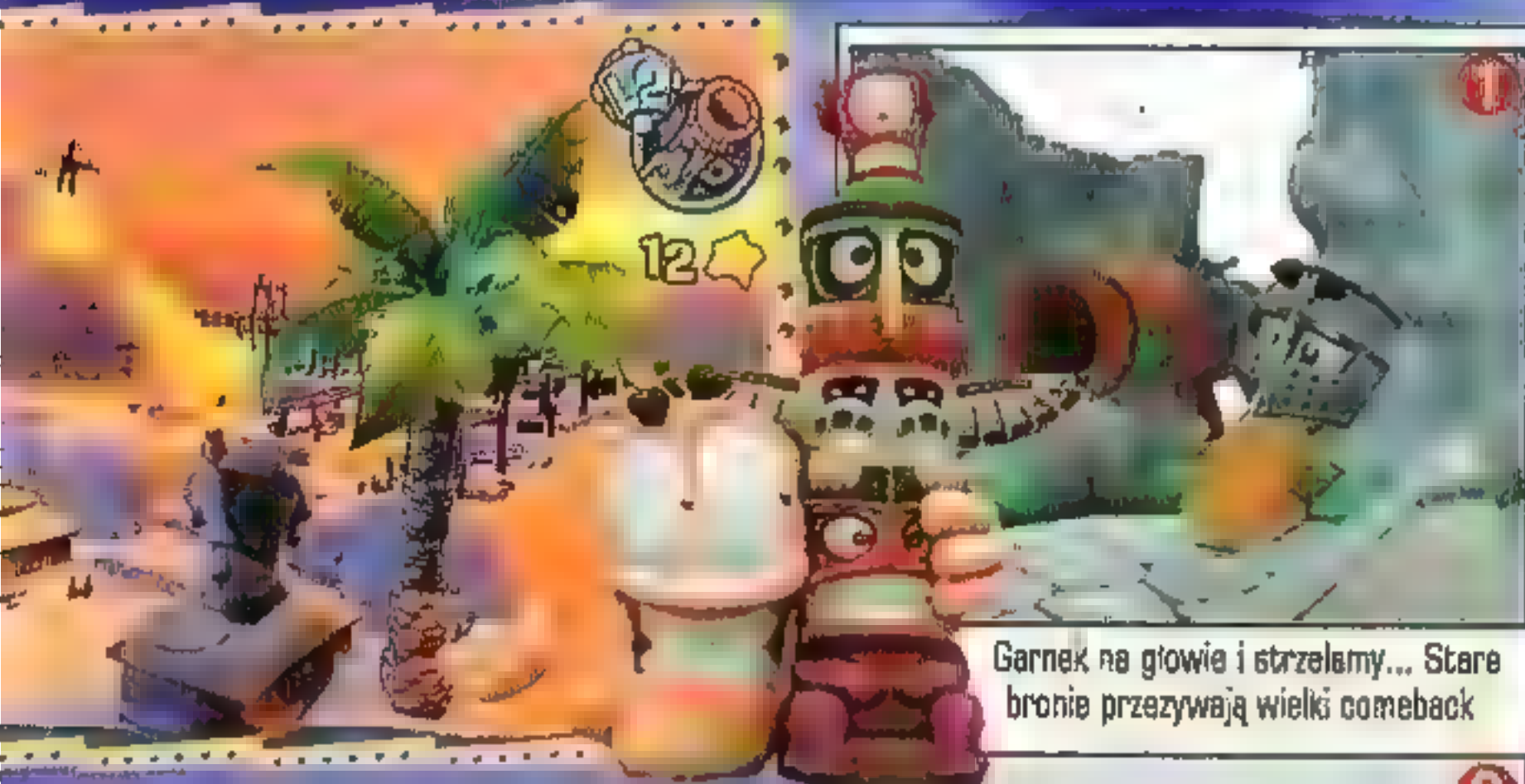
NOWOŚCI

Nowa odsłona gry starego modelu zabawy nie zmienia. Robaki nadal poruszają się w trójwymiarze, łązą, gdzie chcą i jak chcą, wciąż muszą zwracać baczną uwagę na ukształtowanie terenu oraz wiatr. W czasie zabawy pojawiają się jednak tytułowe forty, a ściślej możliwość ich budowania. Otóż, podobnie jak rycerze z gry BALLERBURG, robaki mogą wznosić w pobliżu swoich baz gmachy różnego przeznaczenia. Stawiają zamki, szpitale, labora-

toria, wieże, baszty, cytadela tym podobne konstrukcje. Każda z nich ma ściśle określoną funkcję. I tak szpitale generują akcje przydatne aptaczki, przywracające robakom punkty życia, wieże stanowią doskonały punkt obronny, umożliwiając jednocześnie ostrzał sił wroga, zaś fabryki pomagają produkować co bardziej oryginalne bronie.

Oczywiście wróg może kosić owe budynki, a tym samym odciąć cię od poszczególnych dóbr. Wystarczy bowiem odstrzelić ważny łącznik, by unieruchomić wszystkie obiekty pozbawione łączności ze sztabem





Garnek na głowie i strzelamy... Stare bronie przeżywają wielki comeback



Najważniejsze są jednak balisty i katapulty, jakże charakterystyczne dla ery wielkich oblężeń



Laser w epoce faraonów? Cóż, robak Erich twierdził, że piramidy zbudowali kosmicci

Mimo drobnych wad WORMS FORTS: OBLĘŻENIE zasługuje na zainteresowanie każdego fana serii. Niektórzy mogą być niezadowoleni z rodzaju zmian (niestety trzeba więcej myśleć) podejrzewam jednak, że zdecydowana większość graczy odejdzie od komputera dopiero wówczas, gdy zaczną boleć oczy. WORMS FORTS jest bowiem pozycją niesamowicie wciągającą, która zachowuje potencjał stareńkiego oryginału. Polecam!

Worms Forts: Oblężenie

Zręcznościowa

* Wymagania sprzętowe:
Procesor 800 MHz,
256 MB RAM

* Gra na platformy: PC, PS2, Xbox
☑ Wersja PL ☑ Multiplayer

* Team 17 / CD Projekt
* www.wormsforts.com

Zabójczy humor cie- Zmiany nie wszystkim
kawszą rozgrywką przypadną do gustu

Grafika

Dźwięk

Fralda

Rozbudowana, poszerzona wersja WORMS 3D – robaki budują i demoluja forty. Wciąga jak dziki habr!

4 4 5

głównym. Zmusza to przeciętnego fana WORMS 3D do całkowitego przeorganizowania dotychczasowej strategii działania, w tym dokładnego zaplanowania kolejności stawiania budynków oraz przygotowania miejsc pod nie

Nowa gra przynosi również komplet nowych broni. Największą furorę powinny zrobić pięćdziesięciotonowe, przypominające żółtą piłkę kanarki, które miazdzą wszystko na swojej drodze. Drugą młodość przeżywają starszaki, teraz łatwiejsze do kontrolowania i bardziej skoczne. Do formy powróciły też ciężkie nosorożce oraz hipopotamy podjęte do rakiet balistycznych, które stanowią ciężką i bardzo skuteczną broń dalekiego zasięgu. Są też pingwiny, sportretowane na reklamie łódek, a przede wszystkim rozmaite armaty i katapulty charakterystyczne dla epoki zamków i fortów

Technologia

Szata graficzna programu nie przeszła rewolucji. Wprowadzone w WORMS 3D zmiany zostały utrzymane, podobna jest konstrukcja plansz, ich zwirowany klimat i charakter. Oczywiście pojawiają się na nich nowe obiekty i nowe tekstury, ale to rzecz nieodczuwalna. Dzięki nim poszczególne mapy dosłownie kipią atrakcjami. Mimo sporej swobody w generowaniu i deformowaniu plansz okacje sprawiają wrażenie spójnych i przemyślanych. Skłamałbym jednak pisząc, iż w ruch poszły nowoczesne efekty specjalne. Ludzie z Team 17 nigdy nie prześcąli procesorów i kart graficznych, a więc i tym razem osoby pragnące wyrafnowanych doznań estetycznych nie mają czego w WORMS FORTS szukać.

Podobnie ma się kwestia oprawy dźwiękowej. Wszelkiej maści wystrzały, wybuchy i eksplozjom towarzyszą odpowiednie odgłosy, same robaki prześcigają się zaś w komentarzach i dziwacznych chrząknięciach. Wszystko to brzmi przeżabawnie, gdyż teksty są pełne humoru. Również sterowanie nie zmieniło się zbyt wiele. Każdy, kto katował WORMS 3D, w świecie fortów poczuje się jak u siebie w domu. Widać wyraźnie, że autorzy gry zdecydowali się na jedną dużą zmianę (wspomniany model rozgrywki), całą resztę przenosząc do nowej odsłony gry bez większego upgrade'u. Po prostu nie chcieli za bardzo ryzykować

Gra zgodna z prawdą historyczną!

opracowana we współpracy ze stowarzyszeniem weteranów „Normandie Memoire”



D-DAY



Wciel się w dowódcę Aliantów lądujących na plaży Omaha.

Rozwijaj doświadczenia dowódców decydujące o losie jednostek!

Wykorzystaj ponad 60 jednostek, aby odnieść bezwzględne zwycięstwo.

Używaj historycznych strategii alianckich lub zaplanuj własną taktykę.

Przeprowadź swoich ludzi cało przez kolejne krwawe bitwy!



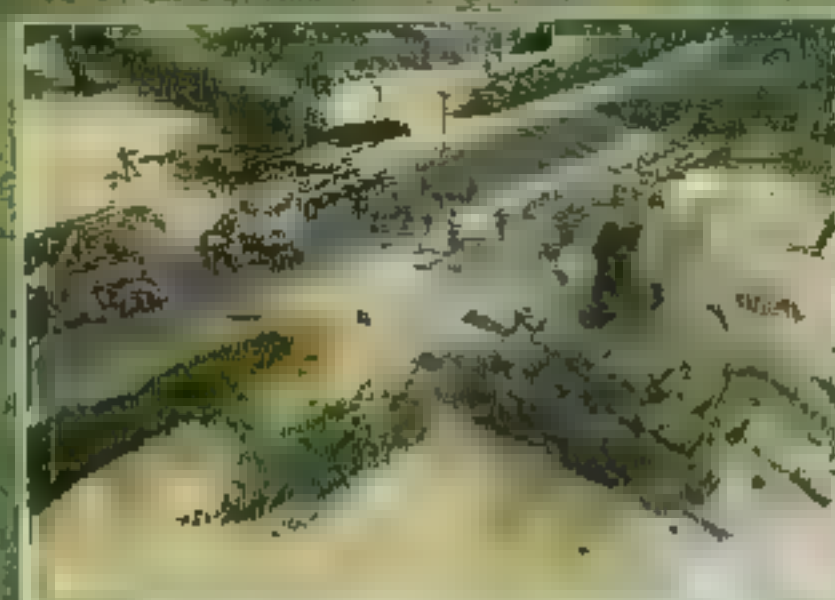
Dynamiczny rozwój kampanii w zależności od postępów w każdej z misji.

12 misji w 3 kampaniach w trybie SinglePlayer oraz do 8 graczy w grze wieloosobowej.

Nieograniczona liczba map w grze sieciowej dzięki intuicyjnemu edytorowi!

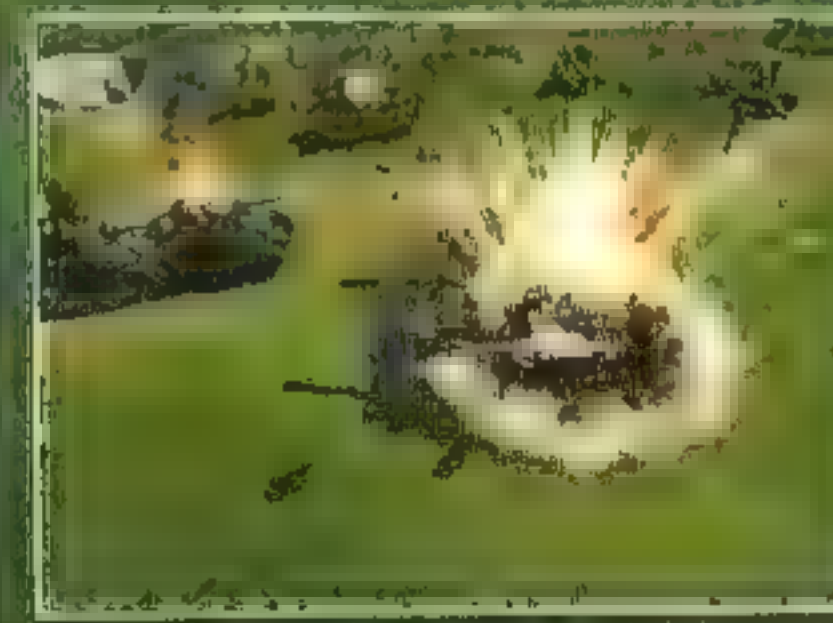
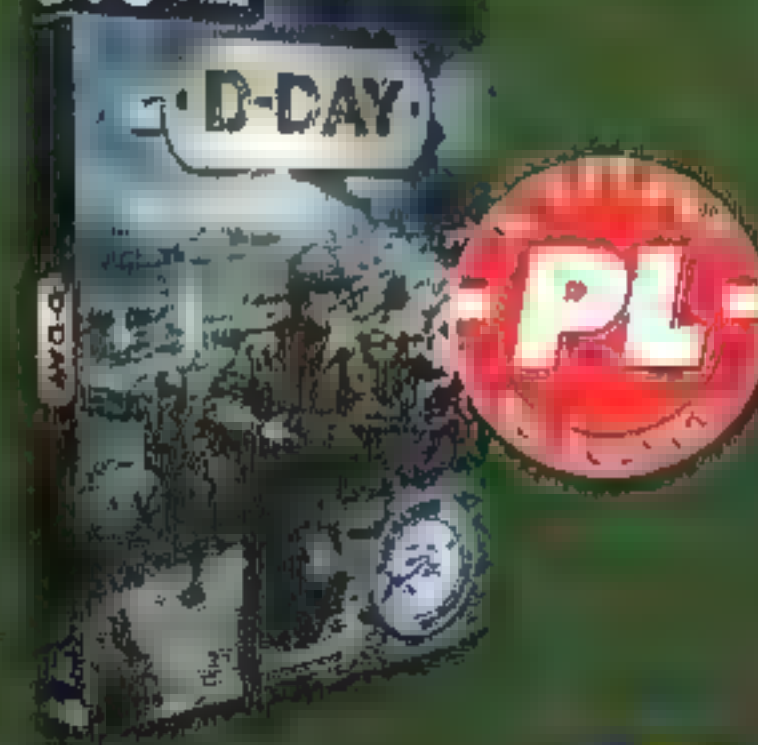
Nowoczesny silnik 3D oferujący szczegółowy model uszkodzeń, rewelacyjne efekty specjalne oraz realistyczne animacje jednostek.

Zaawansowana inteligencja komputerowego przeciwnika.



W SPRZEDAŻY OD 20 PAZDZIERNIKA

PC CD-ROM



techland

www.techland.pl
sprzedaż wysyłkowa
tę: (0 prefix 62) 73 72 739
e-mail: sprzedaz@techland.pl

DIGITAL REALITY

MONTE CRISTO
www.montecristogames.com

colin mcrae rally

2005

Rewolucja czy tylko powtórka? To odwieczny problem szlagieru Codemasters



Na bocznej szybie znajdziesz swoją ksywkę

Silnik gaśnie, ale nigdy nie umiera

Wjechać na sam szczyt

Najbardziej znacząca zmiana w stosunku do części czwartej polega na dodaniu nowego trybu zabawy o nazwie Kariera. Jest to rozbudowana opcja, w której czeka na ciebie około 300 odcinków zgrupowanych w 23 oddzielnych zawodach. Różnią się one zarówno dostępnymi klasami samochodów, jak i miejscami rozgrywania wyścigów. Przepustkę do zawodów stanowi ranking zawodnika (zbierasz punkty za poprzednie występy), a więc tylko dobre wyniki w niższych klasach pozwolą ci walczyć o najcenniejsze trofea. I tylko wtedy odblokują się najfajniejsze bryki. Jest to zatem roz-

wiązanie klasyczne dla gier rajdowych.

O atrakcyjności takiego rozwiązania można długo dyskutować. Mnie na przykład drażni żmudny proces wspinania się po szczeblach kamery, tym bardziej, że na początku gracie skazano na wozy pokroju VW Polo (czyli bez rewelacji). Co więcej, wydaje się, że w tym trybie na początku wszyscy mają jakieś mocno stuningowane auta, bo nawet bardzo dobry przejazd nie gwarantuje zwycięstwa.

Co innego w klasycznym trybie dla CMR, czyli Mistrzostwach. Tu od razu atakuje się z grubej rury - pojazdami z cyfry WRC - a i zwycięstwa jakoś szybciej przychodzą. Pierwsze etapy rajdowe doświadczony kierowca ukończy na najwyższym stopniu podium bez zbędnego wysiłku. Zachęca to by

później (gdzieś tak od rajdu w Niemczech) trochę bardziej się skoncentrować. Dodatkowy argument na rzecz Mistrzostw to poczucie prędkości - w trybie Kariera wszystko dzieje się lekko ślamazarnie. Poza wyżej opisanymi opcjami zabawy, w grze znajdziesz jeszcze Wyzwania oraz tryb sieciowy. W trybie Challenge włączono możliwość przypadkowego generowania zarówno pogody jak i mapy oraz samochodu. A że na dzień dobry odblokowana jest tam niemalże połowa tras, Challenge stanowi dobre pole do ćwiczeń przed ważniejszymi zawodami.

Brytyjczycy z Codemasters zdecydowanie powinni w nazwach swoich produktów unikać liczb nieparzystych, bo mają z nim długi problem. Coś w tym jest - druga odsłona COLINA MCRAE RALLY to klasyk gatunku, trzecia była wręcz fatalna. Czwarta ponownie większość graczy wprowiła w zachwyt. A pąta? Pąta jest OK, ale jeśli posiadasz czwartą, zakup kolejnej odsłony COLINA powinieneś przemyśleć.

Przypuszczam, że trudno oprzeć się pokusie wypychania na rynek co i rusz kolejnej części programu, który do tej pory sprzedał się na całym świecie w liczbie siedmiu milionów sztuk. Coż jednak nowatorskiego można zaoferować w grze rajdowej, której poprzedni odcinek wylądował w sklepach ledwie pół roku temu? Odpowiedź jest prosta: niewiele. Więc trzeba kombinować, niczym przysłowio- wa kobyła pod stromą górę.

nowi ranking zawodnika (zbierasz punkty za poprzednie występy), a więc tylko dobre wyniki w niższych klasach pozwolą ci walczyć o najcenniejsze trofea. I tylko wtedy odblokują się najfajniejsze bryki. Jest to zatem roz-

W CMR 2005 masz do przejechania ponad 70 etapów rajdowych. Oto krótka lista uwag „na gorąco”, o których warto pamiętać, gdy wyruszysz na poszczególne trasy.

To nowy rok i w COLINA MCRAE RALLY 2005
 1. W tym roku...
 2. W tym roku...
 3. W tym roku...
 4. W tym roku...
 5. W tym roku...
 6. W tym roku...
 7. W tym roku...
 8. W tym roku...
 9. W tym roku...
 10. W tym roku...
 11. W tym roku...
 12. W tym roku...
 13. W tym roku...
 14. W tym roku...
 15. W tym roku...
 16. W tym roku...
 17. W tym roku...
 18. W tym roku...
 19. W tym roku...
 20. W tym roku...
 21. W tym roku...
 22. W tym roku...
 23. W tym roku...
 24. W tym roku...
 25. W tym roku...
 26. W tym roku...
 27. W tym roku...
 28. W tym roku...
 29. W tym roku...
 30. W tym roku...
 31. W tym roku...
 32. W tym roku...
 33. W tym roku...
 34. W tym roku...
 35. W tym roku...
 36. W tym roku...
 37. W tym roku...
 38. W tym roku...
 39. W tym roku...
 40. W tym roku...
 41. W tym roku...
 42. W tym roku...
 43. W tym roku...
 44. W tym roku...
 45. W tym roku...
 46. W tym roku...
 47. W tym roku...
 48. W tym roku...
 49. W tym roku...
 50. W tym roku...
 51. W tym roku...
 52. W tym roku...
 53. W tym roku...
 54. W tym roku...
 55. W tym roku...
 56. W tym roku...
 57. W tym roku...
 58. W tym roku...
 59. W tym roku...
 60. W tym roku...
 61. W tym roku...
 62. W tym roku...
 63. W tym roku...
 64. W tym roku...
 65. W tym roku...
 66. W tym roku...
 67. W tym roku...
 68. W tym roku...
 69. W tym roku...
 70. W tym roku...

Uwaga z wybranych i nowszych rajdów
 1. W tym roku...
 2. W tym roku...
 3. W tym roku...
 4. W tym roku...
 5. W tym roku...
 6. W tym roku...
 7. W tym roku...
 8. W tym roku...
 9. W tym roku...
 10. W tym roku...
 11. W tym roku...
 12. W tym roku...
 13. W tym roku...
 14. W tym roku...
 15. W tym roku...
 16. W tym roku...
 17. W tym roku...
 18. W tym roku...
 19. W tym roku...
 20. W tym roku...
 21. W tym roku...
 22. W tym roku...
 23. W tym roku...
 24. W tym roku...
 25. W tym roku...
 26. W tym roku...
 27. W tym roku...
 28. W tym roku...
 29. W tym roku...
 30. W tym roku...
 31. W tym roku...
 32. W tym roku...
 33. W tym roku...
 34. W tym roku...
 35. W tym roku...
 36. W tym roku...
 37. W tym roku...
 38. W tym roku...
 39. W tym roku...
 40. W tym roku...
 41. W tym roku...
 42. W tym roku...
 43. W tym roku...
 44. W tym roku...
 45. W tym roku...
 46. W tym roku...
 47. W tym roku...
 48. W tym roku...
 49. W tym roku...
 50. W tym roku...
 51. W tym roku...
 52. W tym roku...
 53. W tym roku...
 54. W tym roku...
 55. W tym roku...
 56. W tym roku...
 57. W tym roku...
 58. W tym roku...
 59. W tym roku...
 60. W tym roku...
 61. W tym roku...
 62. W tym roku...
 63. W tym roku...
 64. W tym roku...
 65. W tym roku...
 66. W tym roku...
 67. W tym roku...
 68. W tym roku...
 69. W tym roku...
 70. W tym roku...

Uwaga z wybranych i nowszych rajdów
 1. W tym roku...
 2. W tym roku...
 3. W tym roku...
 4. W tym roku...
 5. W tym roku...
 6. W tym roku...
 7. W tym roku...
 8. W tym roku...
 9. W tym roku...
 10. W tym roku...
 11. W tym roku...
 12. W tym roku...
 13. W tym roku...
 14. W tym roku...
 15. W tym roku...
 16. W tym roku...
 17. W tym roku...
 18. W tym roku...
 19. W tym roku...
 20. W tym roku...
 21. W tym roku...
 22. W tym roku...
 23. W tym roku...
 24. W tym roku...
 25. W tym roku...
 26. W tym roku...
 27. W tym roku...
 28. W tym roku...
 29. W tym roku...
 30. W tym roku...
 31. W tym roku...
 32. W tym roku...
 33. W tym roku...
 34. W tym roku...
 35. W tym roku...
 36. W tym roku...
 37. W tym roku...
 38. W tym roku...
 39. W tym roku...
 40. W tym roku...
 41. W tym roku...
 42. W tym roku...
 43. W tym roku...
 44. W tym roku...
 45. W tym roku...
 46. W tym roku...
 47. W tym roku...
 48. W tym roku...
 49. W tym roku...
 50. W tym roku...
 51. W tym roku...
 52. W tym roku...
 53. W tym roku...
 54. W tym roku...
 55. W tym roku...
 56. W tym roku...
 57. W tym roku...
 58. W tym roku...
 59. W tym roku...
 60. W tym roku...
 61. W tym roku...
 62. W tym roku...
 63. W tym roku...
 64. W tym roku...
 65. W tym roku...
 66. W tym roku...
 67. W tym roku...
 68. W tym roku...
 69. W tym roku...
 70. W tym roku...

W głowie szum, trochę wgieć

Jesli chodzi o wizualną stronę prezentacji CMR 2005, da fanów serii starość może ona nieźle zabawić, typ „znajdź 10 różnic między obrazkami”

oczywiście w odniesieniu do CMR 2004. Mającami są to zmiany naprawdę trudno zauważane, takie jak choćby obecność ksywki gracza

ego narodowości na bocznej szybce pojazdu. Z tego samego poletka minimalnie zmieniono wy-

gląd prędkościomierza, który obecnie bardziej przypomina ten z części trzeciej i jest chyba nieco ładniejszy niż jego odpowiednik z CMR 04. Postęp na trasie pokazany w górnym pasku został lekko podretuszowany. Te raz w czasie wysiłku obserwujesz dwie linie kołoru zielonego i czerwonego. Pierwsza oznacza zyskiwanie przewagi nad przeciwnikami na trasie, a druga strata dystansu.

W oczach rzuca się nowinka w postaci graficznej, prezentacji uszkodzeń pojazdu.

Gradacja kolorów jest typowa dla gatunku – część

w 100% sprawna

jest koloru białego,

następnie

w miarę poja-

wiania się

uszkodzeń prze-

chodzi w białą

złotą, pomarańcz,

a kończy na czerwieni. Za-

sadniczo nie ma to wielkiego znaczenia, bo

nawet autem czerwonym (ze wstydu) mo-

żesz bez problemu dotrzeć na metę, zach-

wując całkiem niezłe osiągi. W ekstremalnym

przypadku (takim jak przejazd, w którym dla

zabawy uderzałem w każde napotkane prze-

wo – znak drogowy) może ci raz na jakiś czas

Bliskie spotkanie
trzeciego stopnia



zgasnąć silnik. Ale nigdy na amen. Słowem, w kwestii modułu uszkodzeń znowu nie zmienia się nic. Nadal mamy do czynienia z grą zręcznościową, a nie symulacją rajdu.

A co jeśli chodzi o wizualne nowinki? Jeśli się bliżej przyjrzy (i masz dobrą kartę graficzną), zauważysz, że w trakcie przejazdów na słonecznych trasach obiekty

rzucają dynamicz-

nie cienie na twój

przejazd. Kolej-

na trudna

do wy-

chwycenia

zmiana, to

dostosowywane się

wyglądu tłumów kibiców do

warunków pogodowych.

Zmieniają ubiór, gdy pada, przynoszą parasole. No i kaszają gwałtowniej. Tyko co z tego, skoro cieszą się zawsze tak samo, zarówno gdy efektywnie przepłyniesz przez ostry zakręt, ślizgiem na ręcznym, jak gdy z zakrętu owego wypadniesz roztrzaskując auto na słupie. Czuję się też w obowiązku nadmienić, że odgłosy silników podobały mi się bardziej niż w którejkolwiek z poprzednich części CMR.

Kończąc kwestię oprawy audio-wizualnej, warto wspomnieć, że porad polowa tras jest niemal dokładnie taka sama jak w CMR 04. Dodano 25 „nowych” etapów, z czego dziewięć w zupełnie nowej lokacji – Niemczech. Środowisko wokół trasy jest rzecz jasna bardzo bogate i urozmaicone, a same odcinki rozgrywa się w malowniczych pienerach. Samochody (łącznie 45) jak zwykle w grze z tej serii, bywa, zbudowane są z większej ilości wariantów niż to miało miejsce w poprzedniej odsłonie. Trzecia przysługa ze wyglądem ciennej. Odcinek, rozgrywane są

w trzech porach dnia,

W głowie szum, trochę wgieć

Autorzy postarali się

zrobić, żebyś się nie nudził w CALL OF DUTY, gdy obo-

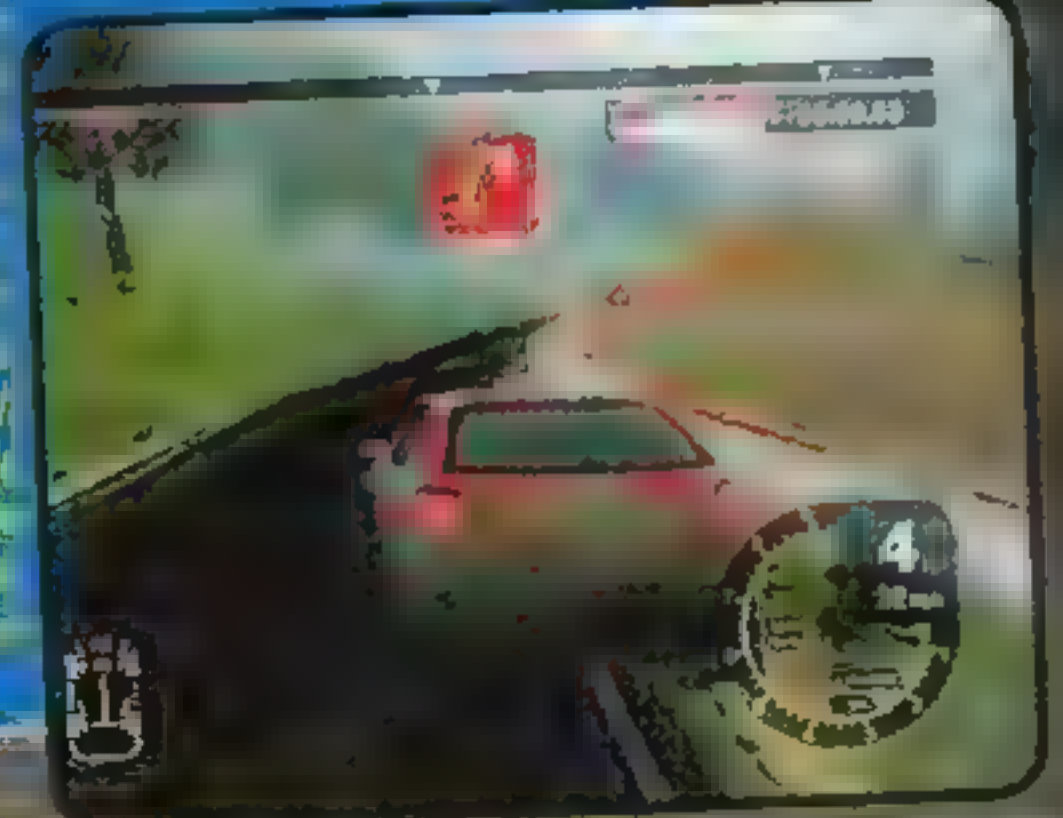
zysasz, opoda ich zawsze być

Zwiększona liczba wielokrotno-

ści, która się może pojawić w

rozgrzewaniu dodatkowych wizualnych

elementów, które mogą pojawić się



przy czym dla każdej możliwej są trzy warianty atmosferyczne. Dodano też dwie nowe pozycje kamery. Pierwsza z nich, odległa „chase mode”, jest mało użyteczna, bowiem oddala gracza od centrum akcji. Druga (z przedniej maski) jest o wiele bardziej przydatna. Stanowi ciekawą alternatywę dla widoku z kokpitu, który w przypadku niektórych aut jest nieco niewygodny – zauważ, że kierowca czasem siedzi po prawej stronie.

Popłynąć razem z nami

Specjalnie na koniec zostawiłem sobie fizykę wrażenia z jazdy – żeby móc się nad autorami pozmęczyć. Niestety, wzmościła się tendencja, którą widac było już w CMR 04. Nie czuć różnicy między poszczególnymi typami nawierzchni, a opony miejscami zdają się nie mieć w ogóle zaokrąglonego tarczka z podłożem. W zapomnienie odchodzi też ciche buksowanie koła na asfaltowych nawrotach (np. etapy francuskie w CMR 200). Ślizg na ręcznym też już nie jest tak efektowny. W CMR 2005 ma się wrażeń z samochodów, miast, eździć płynnie a bo udos się tuż nad ziemią.

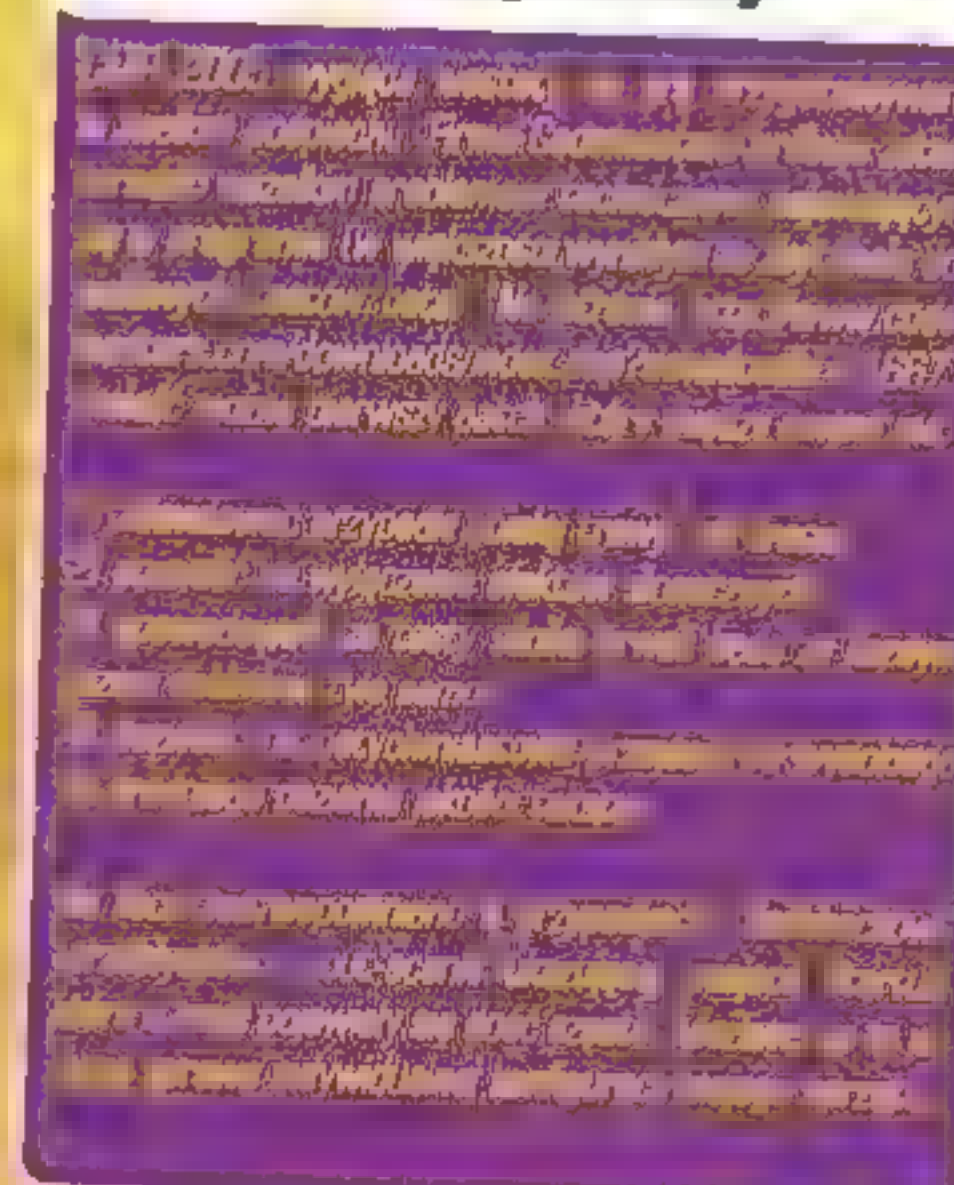
Na koniec przetestowałem też CMR 2005 od strony interakcji z otoczeniem. Zgodnie z zapowiedziami, znajdziesz rozmazany obraz po ciężkim wypadku i opadające liście. Jednak nie wierzę specjom od marketingu, twierdzącym, że samochód wreszcie może wyginać przydrożne słupki i znak. Baniak! Znak, stoją jak wytyczone, choćbyś setką na godzinę próbował go skosić, a uderzenie w słupkę to już prawdziwa katastrofa dla pojazdu.

Jeśli o czymś nie wspominałem w tej recenzji, to dlatego, że dany element pozostał w stosunku do poprzednich części bez większych zmian. Dotyczy to na przykład naprawiania i ustawiania pojazdu. Skoncen-

Czasem siedzisz z lewej, a czasem z prawej strony



Latamy dziury



Colin McRae Rally 2005

Rally

Wymagania sprzętowe:
Procesor 1 GHz
256 MB RAM 3 GB HDD

Gra na platformy: PC, PS2, Xbox
Wersja PL Multiplayer

Codemasters, CD Projekt
www.codemasters.com

aktywne dobra gra
ka i 3D kamery,
opracowane zmiany

Niezadowolona zwa-
ażdy sportowe
dobre

Grafika 5
Dźwięk 4
Fajda 4

Pół roku lat
czekasz i po-
nie były grami
rewelacyjnej. A tak
mamy do czynienia ze
średnią powtórką

scenie przerażająco wąskie, a przedmowa
wokół drogi bez liku. Trzymaj się drożdż
jeździć, jeśli chcesz dojechać do mety
w jednym kawałku!

Autorzy informują, że to najtrudniejszy
rajd w Europie. Nie zgadzam się z tą opinią.
Zwrotne drogi są całkiem szerokie, zatem
sprytny kierowca poradzi sobie z niebezpie-
czeństwem wypadnięcia z trasy. Kłopot
oprawie mogą zboczyć – na wirażu można się
po nich obciągnąć i strząsnąć wieże wód
uszkadzając powne elementy jezdni.

WŁAŚNIA BRYTANIA

Właśnie w tym kraju
możesz zobaczyć, jak
właśnie w tym kraju
możesz zobaczyć, jak
właśnie w tym kraju
możesz zobaczyć, jak

HISZPANIA

to dość proste trasy,
w większości asfaltowe.
Można jeździć szybko,
ale nie róg zakrętów.

KOHAN II

KINGS OF WAR

Lubisz magię, lubisz miecze?
Zagraj w KOHANA – jego też
polubisz. Nawet bardzo!

KOHAN II: KINGS OF WAR to gra, której niewiele brakuje do miana „spełnienia marzeń prawdziwego stratega”. Niby to RTS, niby zwykły świat fantasy – a jednak program cechuje taktyczne i strategiczne głębia, niespotykane w innych tego rodzaju tytułach. No i świat nie jest taki diabeł mało oryginalny. Elfy, krasnoludy, orki poszły bowiem na złom. W zamian dostałeś innych wydrwigroszy: Drauga, Gaur, Lud Cienia, Nieumarłych. KOHAN II powieła co prawda schematy, ale tylko z poprzednich gier serii. Nie ściąga z typowych gier fantasy / RTS, których mamy na pełzki (a jedna nudniejsza od drugiej!).

Główną część gry stanowi kampania dla samotnego gracza. 25 misji opowiada historię wojny, która rozpetala się wkrótce po pierwszym upadku Ahrimana (siugusów Ceyah (patrz pierwszy KOHAN i dodatek). Tym razem na ścieżkę wojenną wkroczyli Upadli, dzieci mroku. Lud Cienia – rzeźnicy jakich mało. Nieśmiertelni wojownicy Kohan muszą poprowadzić przeciwko nim swe arme, a ty będziesz nimi dowodził. Ras jest w grze kilka i każda dzieł się na różne frakcje, co sprawia, że w zasadzie masz tutaj kilkanaście stron konfliktu do wyboru.

Niestety, w kampanii singlowej tego bogactwa tak dobrze nie odczujesz. Przyczyna? Zabawa jest troszeczkę liniowa i nie wykorzystasz w niej całego garnituru ras i frakcji. Inaczej wygląda sytuacja w przypadku

potyczek losowych i gry sieciowej. Szybko się przekonasz, że tutaj właśnie pika prawdziwe serce KOHAN II. Gra w sieci wciąż niesamowicie, nawet zwykły skirmish z komputerowymi przeciwnikami jest świetną zabawą! Wrogowie są naprawdę sprytni i nie pójdziesz z nimi zbyt łatwo.

Mimo wspomnianej liniowości, KOHAN II jest strategią głęboką, niebanalną wymagającą. Dowodzisz tu bowiem nie masami mięsa

armatniego, ale pojedynczymi jednostkami, własnoręcznie skompletowanymi, wypieszczonymi, wyuczonymi wojennego rzemiosła. Jednostki te potrafią się okopywać tracą też morale, gdy nie mają co jeść. Są jak prawdziwi ludzie... Realnie wygląda też zawierucha na

polu bitwy. Atak z flank, otoczenie przeciwnika, wybranie odpowiedniego miejsca na obronę – to wszystko da się w KOHAN II przeprowa-

dzić! Jednocześnie autorzy nie zwracają ci głowy pierdołami w stylu gromadzenia surowców i zbierania chrustu na zimę – ten element jest obecny, ale w tle. Nie musisz więc niańczyć dziesiątków roboli zasuwających w kopalniach i na polach – budujesz odpowiednią strukturę w mieście, oddzieli inżyneryjne zakłady kombinaty produkcyjne w terenie, a potem już kasa płynie sama. Ty zaś mądrze ją wydajesz na wojsko lub jego dozbudowanie, a także na lepsze wyposażenie

KOHAN II

wprowadza do serii trójwymiarową grafikę – i to taką ze prozą siadać. Budynki są ładne i zgrabne, teren pofalowany, pagórki i równiny upstrzone lasami, rzeczkami i stadami zwierząt. Same jednostki mają odpowiednio fantastyczny wygląd i są kolorowe. Obyło się przy tym bez rozdymania

Zamiast elfów tanki

Twórcy KOHAN II, TimeGate Studios, doszli niedawno do szalenie ciekawego wniosku, że za mało jest na rynku strategii osadzonych w realiach II wojny światowej. Postanowili rozwiązać ten problem w najprostszy sposób – robiąc własną grę komputerową. Ich AXIS & ALLIES zapowiada się wyjątkowo smakowicie. Zarówno grafika programu, jak i zaimplementowane rozwiązania i scenariuszowe i techniczne stoją na najwyższym poziomie. Grafika zapożyczyła swą nazwę z popularnej na Zachodzie strategicznej planszówki. Dodatkowo oparta jest o podobne rozwiązania i pomysły co nowy KOHAN. Czy będzie równie dobra? Zobaczysz się!

Kohan 2: Kings of War

Strategia

* Wymagania sprzętowe:

Procesor 1.5 GHz
256 MB RAM, 500 MB HDD

119.00

* Gra na platformy: PC

☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

* TimeGate Studio / Cenega

* www.globestarsoftware.com/kohan2

Grafika oryginalny świat odejście od schematów

Single trochę liniowy

Grafika

Dźwięk

Fajda

Naprawdę dobra strategia. Żywa ze schematami i sprawdzonymi pomysłami. Natomiast nowe koncepcje sprawdzają się w praktyce!

Nie dotykać gabloty! Jasin, weź tę rękę! I nie śmiać się głupio – takie się kiedyś gry robiło!

Tytuł GOOKA zapewne niewiele mówi polskim graczom. Nie ma się czemu dziwić. Powstał w Czechach gra nie była przed premierą promowana, a więc milczą o niej duże zachodnie serwisy. Ciekawostką jest fakt, że omawiany tytuł powinien nosić numer 2. Pierwsza GOOKA powstała bodajże w roku 1997, nie zrobiła jednak światowej kariery. Obecnie gra na motywach historii Vlado Risa doczekała się drugiej części.

Tytułowy bohater, Gooka, niegdyś poszukiwacz przygód, teraz szanowany sędzia, wraca po długiej wędrówce do ukochanej żony i syna. Niestety, na miejscu zamiast swego domu застаје jedynie dymiące zgliszcza. Poparzone i śmiertelnie ranna żona przebywa w lokalnym klasztorze, a jedyny syn Gooki zaginął bez śladu. Podczas wizyty w klasztorze okazuje się, że umiłowana bohatera spoczywa w szklanej trumnie (model „Królowna

RPG? Przygodówka? Gooka?

Oprócz walki i eksploracji, elementów charakterystycznych dla gatunku RPG, GOOKA oferuje także zupełnie niezłe łami-główki. Na poziomie „Easy” nie powinni mieć z nimi problemu nawet początkujący gracze. Bardziej zaawansowani mogą spróbować swoich sił na „Normal”. Puzzle najczęściej sprowadzają się do używania znalezionych podczas gry przedmiotów, łączenia ich ze sobą itp. Kamera zawsze robi zbliżenie na mechanizm bądź układankę, którą właśnie starasz się rozgryźć. Jest więc bardzo klasycznie. Ciekawym pomysłem (choć znów wepchniętym nieco na siłę) są moce mentalne głównego bohatera, które pozwalają do pewnego stopnia wpływać na każdą napotkaną postać.

Śnieżka”, która utrzymuje ją przy życiu. Niestety, baterie zasila-jące aparaturę wyczerpują się. Gooka musi się spieszyć, by na czas zregenerować ogniwo. A trzeba przecież ruszać na poszukiwania zaginionego syna...

Tak rozpoczyna się historia, dzięki której zwiedzisz sporą część krainy Janatris, rozwiążesz wiele zagadek i stoczysz liczne walki z bandytami, piratami, potworami i innym tatarskimi. Spotkany zaraz na początku gry bóg-smok Glux objaśnia graczowi system walki, który jako żywo przypomina ten znany z serii FINAL FANTASY! Starcie podzielone jest na tury. W ciągu jednej możemy cięć przeciwnika mieczem, rzucić go lub użyć przedmiotu (np. eliksiru leczącego). Ciekawym, choć nie do końca przemyślanym pomysłem jest możliwość tystyk w czasie walki. Przykłado-



Boski smok Glux wzbudza litość za-miast szacunku. Ociec ropuch, matka traszka



Wyglądu miasta na-wet nie chce komen-tować. Sam widział

GOOKA: THE MYSTERY OF JANATRIS

wo, jeśli zamierzasz rzucić silne zaklęcie, po-winieneś przełać część punktów siły do puli punktów umysłu. Dzięki temu twój czar będzie silniejszy, ale staniesz się podatny na fizyczny kontratak przeciwnika.

Wykorzystanie stricte japońskiego systemu walki w zgola niejapońskiej grze przyniosło dość dziwny rezultat – ciężko się przekonać do takiego rozwiązania. Na szczęście walki są dość wymagające, szczególnie na poziomie „Hard”, gdzie do jednej bitki podchodziłem kilka razy. Dopóki do twojej drużyny nie dołączą inne postacie (3 wolno miaścał lekko nie jest. Każda wygrana owocuje niewiel-

kim wzrostem parametrów bohatera. Z kolei zdobyte na wrogach łupy można sprzedać, a zarobione pieniądze wydać np. na różnorodne mikstury czy jakiś fajny mieczyk.

Postać sterujesz za pomocą klawiatury, myszki bądź pada. co w teorii wydaje się proste. W praktyce jednak nie jest zbyt wygodnie. Do przodu, do tyłu, obrót w lewo, w prawo, „Enter” do zbierania i używania przedmiotów, „Shift” do biegania, „Tab” do otwierania inwentarza. Myszka przydaje się podczas walk i przy rozwiązywaniu puzzli. Kamera raz podąża za bohaterem, innym razem pozostaje statyczna. Potrafi się pogubić i często nie pokazuje istotnych szczegółów – choćby wyjście z lokacji. Do sterowania trzeba się przyzwyczaić.

Grafika. Cóż, gdyby ktoś pokazał mi GOOKĘ 5-7 lat temu, niezawodnie powiedziałbym „podrasowany silnik pierwszego QUAKE’A”. W końcu A.D. 2004 nie jest już to żaden komplement. Postacie wyglądają jak wykonane z grubo ciosanego ziemniaka, a ruszają się jak wóz z kapustą. Zahudowania straszą paskudnymi teksturami, niemal zupełnym brakiem jakiegokolwiek cieniowania i ubóstwem detali. Ściana lasu wygląda jak kartonowa dekoracja, a brzydszej plaży jeszcze w grze nie widziałem. Miasteczko to kompleks kilkunastu takich samych kamienic, pomiędzy którymi przechadzają się podobni do siebie mieszkańcy (nie wydusisz z nich słowa). Równie dziadowsko prezen-

tują się wnętrza domostw, jaskinie, leśne ścieżki, port, pokład statku i tak dalej. Tragedia, zupełna porażka. Trochę lepiej brzmi muzyka, która przynajmniej nie odrzuca. Szkoda tylko, że głosy postaci są beznamienne i nijak nie dosłuchasz się w nich głębszych emocji.

GOOKA to dla recenzenta nielubimy orzech do zgryzienia. Z jednej strony dostajesz jedną z najgorzej wyglądających produkcji ostatnich lat, pełną rażących uproszczeń, archaizmów i niedoróbek. Z drugiej strony – mimo banalnego startu i fabuła dziarsko bnie naprzód, oferując niejedną zwrot akcji i niejedną ciekawą przygodę. Cieszy również wolność wyboru, jeśli chodzi o kolejność zwiedzania lokacji oraz nie-

skomplikowany system rozwoju bohatera. Widać, że autorzy bardzo chcieli zrobić fajną grę i zabrakło jedynie doświadczenia, umiejętności i pieniędzy.



Gooka: Tajemnica Janatris

Przygodówka/RPG

* Wymagania sprzętowe:

Procesor 11" 500 MHz

28 MB RAM 450 MB HDD

cenę 89.90

* Gra na platformy: PC

☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Centauri Products / Cenega Polska

* www.gooka.com

Wartość da się pisać...
Czyli...
Wymagane

Grafika 2
Dźwięk 4
Fajność 4

Złoty...
gra technicznie...
spóźniona o dobre...
pół dekady. Niemniej...
obcowanie z nią po-...
trafi dostarczyć trochę...
miłych wrażeń

Polska reprezentacja w zbieraniu lebiody uzyskuje lepsze wyniki od tej w piłkę nożną. Co na to EA Polska?



EA SPORTS™ FIFA FOOTBALL 2005

Emocje związane z Mistrzostwami Europy w Portugalii ledwo co zdążyły przygasnąć, dopiero co opanowałeś grę UEFA 2004 w stopniu średniozadawalającym, a już czeka na ciebie kolejna porcja wirtualnego futbolu. Znowu się FIFA 2005 i stanowi komputerową symulację tego, co dzieje się będzie przez najbliższe kilka miesięcy na światowych stadionach.

Do wyboru dostaniesz rozgrywkę w 18 ligach zagranicznych. W mojej kopii – przeznaczoną do recenzji – nie ma ligi polskiej. Nie ma też o nie, słowa na oficjalnej stronie gry. Fakt ten jest tym bardziej irytujący, że w zamian EA Sports serwuje nam np. drugą ligę hiszpańską. Na szczęście wśród „reszty świata” znajdują się 3 polskie drużyny: Legia, Wisła i (z niewyjaśnionych przyczyn) ślebiutka jak piwo karmelkowe Polonia. Jako patriotę będziesz mógł się również wyżyć w rozgrywkach narodowych, gdzie w staw-

ce 38 drużyn nie brakuje magicznych orłów Pawła Janasa, na czele z drewnianym niczym Pinokio Grzesiem Rasakiem. Pisanie, że najmocniejszą stroną gry jest grafika, jest równie odkrywcze i błyskotliwe co jąsa sadzone na boczku. Ale pominąć tego stwierdzenia nie sposób. Wizualna strona programu po prostu zabija. Kiedy grasz Legią dowolny mecz na własnym stadionie, widzisz przed sobą oryginalny obiekt z ulicy Łazienkowskiej, łączny z autentycznym otoczeniem terenem (charakterystyczne białe wieżowce, oraz prawdziwe flagi, które wiszą na stadionie). Co prawda grafików poniosła nieco fantazja i trybuna na łuku jest zaduszona, ale przecież taki stan rzeczy to tylko kwestia czasu. W FIFA 2005 piłkarze, w przeciwieństwie do polskich gangsterów, mają luz kumają kacie ruchy. Przyjmowanie piłki, podania, strzały i przemieszczanie się po zielonej murawie są rzeczywiste jak nigdy. Podobnie jak w UEFA 2004, warunki pogodowe mają wpływ na trudność grania. Podczas meczu w deszczu masz ochotę podłączyć do monitora wycieraczkę. Razem z liczbą kamer (perspektyw), z których można obserwować grę, powoduje to, że oglądanie zabawy jest niemal równie ciekawe co uczestniczenie w niej.



A gra się w FIFA 2005 dosyć trudno. O ile rozgrywanie można w miarę szybko opanować (podania są jeszcze bardziej miodne niż poprzednio), to żeby zgłębić sztukę zdobywania bramek, potrzeba sporo czasu. Warto jednak nad tym popracować, bo w tej edycji FIFA wprowadzono kilka nowych możliwości wytrzepiania gola (polecam zwłaszcza „główkę” po dośrodkowaniu, zdobytą w asyście dwóch obrońców). Nadal szwankuje gra bez piłki. O ile w ataku funkcję „off the ball” można jeszcze sensownie wykorzystać, w obronie jest już mizernie. Piłkarze znajdujący się dalej niż kilka metrów od piłki stoją lub w naj-
gorszym wypadku ru-

sują się jak muły w kierunku Totalizatora Sportowego na „chybil-trafil”. Bardzo fajnym bajerem jest natomiast rozbudowany tryb kariery. Dzięki niemu, oprócz fizycznego kierowania piłkarzem, masz teraz piętnaście at na zdobycie sławy jako trener. W tym celu możesz zatrudnić specjalistów od poszczególnych formacji i innych speców a la doktor Biechacz czy Zolędz (ci od Małyszki). Dzięki możliwości wpływu na formę zawodników wskaźnik morale ma teraz bardziej sensowne zastosowanie. Choć baza zawodników robi wrażenie, nie obyło się bez pewnych wpadek. O ile skład Legii jest aktualny w 100 procentach, tak na przykład w szeregach Barcelony spotkamy Saviolę, który tego lata opuścił przecież Katalonię.

FIFA 2005 to dobre rozwiązanie na jesienno-zimowe wieczory. Producenci intensywnie przepracowali sezon wakacyjny, bo ich najnowsza propozycja z pewnością wciągnie amatorów „sportówek”. Różnorodność oferowanych rozgrywek (ligi, puchary, rozgrywki europejskie, mistrzostwa, turnieje itp.) a także kłopot z opanowaniem gry na poziomie dającym satysfakcję z zabawy powodują, że szybko nie odstawisz jej na półkę. Co ważne, stawiane przez grę wymagania w przeciwieństwie do upierdliwej toporności w UEFA 2004, mobilizują do dalszych treningów.

Polska pominięta

FIFA 2005 pozwala na grę w wielu europejskich ligach. Jednak z użyciem menu pomocy EA Sports pomija naszą rodzimą ekstraklasę i ligę PZPN. W zamian możemy wybrać się na mecz w takich ligach jak Liga hiszpańska (całkowicie Chonburk Hyundai kontra Songnam Ilhwa Chunma), Liga niemiecka (FC Schalke 04 kontra FC Bayern München), Liga włoska (Juventus kontra Fiorentina), Liga francuska (Lyon kontra PSG), Liga angielska (Manchester United kontra Arsenal), Liga hiszpańska (Real Madryt kontra Barcelona), Liga niemiecka (Bayern kontra Borussia Dortmund), Liga włoska (Juventus kontra Fiorentina), Liga francuska (Lyon kontra PSG), Liga angielska (Manchester United kontra Arsenal).



FIFA 2005

Sportowa

Wymagania sprzętowe:
Procesor 1 GHz,
256 MB RAM, 1 GB HDD

Gra na platformy: PC, PS2, Xbox
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

EA Sports / EA Polska
http://www.fifa2005.ea.com

Realizacja i rozbudo-
wanie gry

Słaba gra bez pol-
skiego komentatora

Grafika
Dźwięk
Fajność

FIFA 2005 jest
dużo lepsza od
swoich poprzedni-
czek. PES4 ma się
wciąż postarać
choć trochę

Fascynający pojedynek – Henryk Kasperczak kontra Paweł Janas. Który z nich jest twardszy?

Jestem najlepszym i najprzystojniejszym trenerem świata. Nie wierzysz? Płacę mi 7 milionów euro! A Chelsea będzie mistrzem!

poczuć się jak sławny prezes Rychu. Gra daje możliwość sprawdzenia się na kilku różnych stanowiskach. Możesz więc wystąpić w niej jako klasyczny trener, dbając tylko o formę zawodników i własny statek; menadżer klubu doglądający wszelkich spraw organizacyjnych (od wystroju kłopot do organizacji obozu przygotowawczego) czy też jako grający trener-menadżer.

Ta ostatnia opcja jest zdecydowanie najciekawsza. Umożliwia pełnienie najrozmaitszych funkcji klubowych, a jednocześnie pozwala na osobiste rozgrywanie spotkań. Mecze toczą się oczywiście w programie FIFA 2005 – obie gry można ze sobą połączyć za pomocą funkcji Fusion.

Jako wódz drużyny na początku musisz odpowiednio zaplanować obóz przygotowawczy, na którym katuszysz swoich podopiecznych różnymi ćwiczeniami, opracowujesz taktykę, podpisujesz nowe i renowujesz stare kontrakty, walczysz o sponsorów, zawierasz z nimi dziesiątki umów itp. A kiedy zacznie się sezon, nadal udoskonasz taktykę, aplikujesz swoim podopiecznym do 4 treningów dziennie, analizujesz formę każdego gracza, zaktualizujesz swój mały sztab, wyszukujesz nowe talenty, a także załatwiasz wiele innych spraw związanych z funkcjonowaniem swej ukochanej drużyny. Analizę formy zawodników

planowanie treningów ułatwia mnóstwo statystyk zebranych w czytelnych i funkcjonalnych tabelkach.

O ile zróżnicowanie treningów, jakie mogą odbywać twoi podopieczni, jest niewielkie i pozostawia sporo do życzenia, możliwość kontroli zachowań danego zawodnika jest imponująca. Boisko podzielono na 25 części, w których można ustawić różną reakcję danego piłkarza na boiskowe wydarzenia. Jest to zadanie czasochłonne, ale w wypadku zwycięstwa zapewniłoby ci mnóstwo satysfakcji.

Jeżeli nie interesuje cię zgrzesznościowy aspekt gry, możesz z niego zrezygnować. Przebieg meczu obserwujesz na

kilka innych sposobów: jako ciągłą transmisję, skróty najciekawszych akcji meczu bądź suchą relację tekstową (à la seria CM). Ciągłe transmisje są ciekawe i bardzo dobrze realizowane, a także dopieszczone graficznie z uwzględnieniem wszelkich szczegółów.

Kiedy nadejdzie weekend, a wraz z nim ligowa kolejka, przy włączonej opcji grającego trenera wprowadzasz w życie to, na co pracowałeś przez cały wcześniejszy tydzień. Rozegranie meczu po wcześniejszych intensywnych działaniach trenersko-menadżerskich to dopiero zajawka!!! To zdecydowanie największa zaleta gry, idealne połączenie typu Strelau-Boniek (czyli teoria i praktyka).

Ciekawym patentem są konferencje prasowe po każdym meczu, na których musisz odpowiadać na szereg pytań wykrzyuczanych przez wścibskich dziennikarzy. Twoje odpowiedzi są bardzo ważne, gdyż wpływają zarówno na morale zawodników, jak i twoją pozycję. Po każdym meczu możesz zapoznać się z gło-

Widok z lotu ptaka na boisko. Te małe plamki to odzieni w dresy zawodnicy Arsenalu

Bądź jak Fabio, Henio albo...

Wzorując się na rzeczywistych postaciach ze świata futbolu, w TCM możesz stosować rozmaite style i być

1. Wszechwładnym sir Aleksem Fergussonem, panującym w klubie nad wszystkim
2. Teoretykiem futbolu w stylu Andrzeja Strzelała poświęcającym się głównie pracy nad taktyką.
3. Grającym Roberto Mancinim.
4. Praktykiem futbolu jak Zbigniew Boniek, łączącym pracę trenera-menadżera i piłkarza.
5. Mistrzem mobilizacji w stylu Janusza Wójcika, pracującym głównie nad morale zawodników
6. Katem na treningach niczym Dragomir Okuka.
7. Sędzią Wacławem Łobanowskim, łączącym funkcję trenera klubowego i reprezentacyjnego

z której otrzymujesz komplet wiadomości o swych graczach.

Całość ma wyjątkowo zgrabny wygląd: funkcjonalny i zarazem cieszący oko. Z perspektywy własnego biura przechodzisz do poszczególnych miejsc, z których kierujesz klubem. Graficznie TOTAL CLUB MANAGER bije swych konkurentów na głowę i to zarówno jeśli chodzi o prezentację meczów, jak i zarządzanie grą.

TOTAL CLUB MANAGER to prawdziwy zabijacz czasu. Jeśli nie masz zbyt dużo wolnego, lepiej do niego nie siadać, bo wciąga dużo bardziej niż żużel. Mamby owocowej, choć tej jest na rynku wychodzą trzy gry, w których możesz zarządzać własnym klubem piłkarskim. Ta proponowana przez EA jest może rekordowo pod względem ilości dostępnych lig, ale jest za to przyjazna graczom, oferuje masę grywalności i pozwala łączyć elementy strategii ze zręcznościową.

Total Club Manager 2005

Menadżer sportowy

Wymagania sprzętowe:
Processor 1 GHz
256 MB RAM, 1 GB HDD

Gra na platformy: PC

☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

EA Sports / EA Polska

http://www.totalclubmanager.com

Wersja PL
Wersja PL

Pozerać czasu, który starczy na treningi

Grafika 5
Dźwięk 4
Fajda 5

Ilustacja dobrego menadżera piłkarskiego. Tylko że takich bardzo dobrych menadżerów piłkarskich będzie w tym roku jeszcze kilka...

5

129.00

WARHAMMER
40,000DAWN
OF
WAR

10 tysięcy lat temu
połowa legionów
Space Marines pod
wodzą Horusa
zbuntowała się
i przeszła na stronę
Chaosu. Wojna
z nimi trwa do dziś...



Tartarus – niegościnna planeta na krańcach wszechświata – stała się ostatnio jeszcze bardziej parazytującym miejscem. Dzieje się tak za sprawą Orków, które zaciekle atakują osady ludzi. Do walki wysłany zostaje kontyngent Space Marines – Blood Ravens. Twoim zadaniem jest przeprowadzić Imperialnych Marines przez kilkanaście mieji, w których zetrą się nie tylko z Orkami, lecz również z Elderami, a nawet z siłami Chaosu.

DAWN OF WAR oferuje kampanię tylko dla Imperium. (niestety). Celem szczególności, oprócz trybu Kampanii jest jeszcze tryb Skirmish, w którym na wybranej mapie możesz stanąć w szranki z kim sobie zażyczysz, w dodatku grając dowolną z czterech stron konfliktu. Miłym dodatkiem jest tzw. Army Painter, dzięki któremu możesz zmienić standardowy zestaw kolorów jednostek każdej armii. Jeśli zawsze miałeś ochotę zaprojektować własny legion Space Marines, teraz masz okazję zrobić to nie plamiąc rąk farbami.

dobieństwo to jest szczególnie dobrze widoczne w przypadku dużych maszyn bojowych, takich jak czołgi czy dreadnoughty. Rewelacyjnie wykonano też efekty specjalne, takie jak wybuchy czy efekty działania czarów (a tych na polu walki nie brakuje, szczególnie gdy w pobliżu kręci się magowie Chaosu).

Czym jednak byłaby dobra grafika bez odpowiednio dobranej oprawy dźwiękowej? Gdy nad uchem rozlega się kanonada z broni, masz wrażenie, że naprawdę uczestniczysz w wojnie. Efekt jest tym silniejszy, że czasami w DAWN OF WAR trafiają się naprawdę spore rozróby z udziałem kilkudziesięciu żołnierzy. Hałas jest wtedy ogłuszający. Strzały, wybuchy, okrzyki bojowe. Piękna sprawa.

Dobrze dobrane są głosy Marines i innych jednostek (mam nadzieję, że w polskiej wersji nie będzie lektora – już wyobrażam sobie te wszystkie klimatyczne kwestie spaprane przez nie rozumiejącego leszcza o głosie Kaczora Donalda). No i na koniec zostaje muzyka, przysłowiowa wisienka na czubku ciastka. Pasująca do klimatu, symfoniczna, po prostu rewelacja. Miło jest widzieć wszystkie te elementy na właściwym miejscu. Tym bardziej, że w grach często każdemu dobremu elementowi towarzyszą trzy spaprane. Mam nadzieję, iż silnik graficzny DAWN OF WAR zostanie jeszcze

Oprawa

Trzeba od razu jasno powiedzieć, że pod względem oprawy (zarówno dźwiękowej, jak i wizualnej) grze nie można zarzucić. Wygląda naprawdę prześlicznie. W projekty jednostek wojskowych włożono dużo pracy, dzięki czemu wyglądają dokładnie tak jak powinny – czyli jak ich figurkowe pierwowzory. Po-

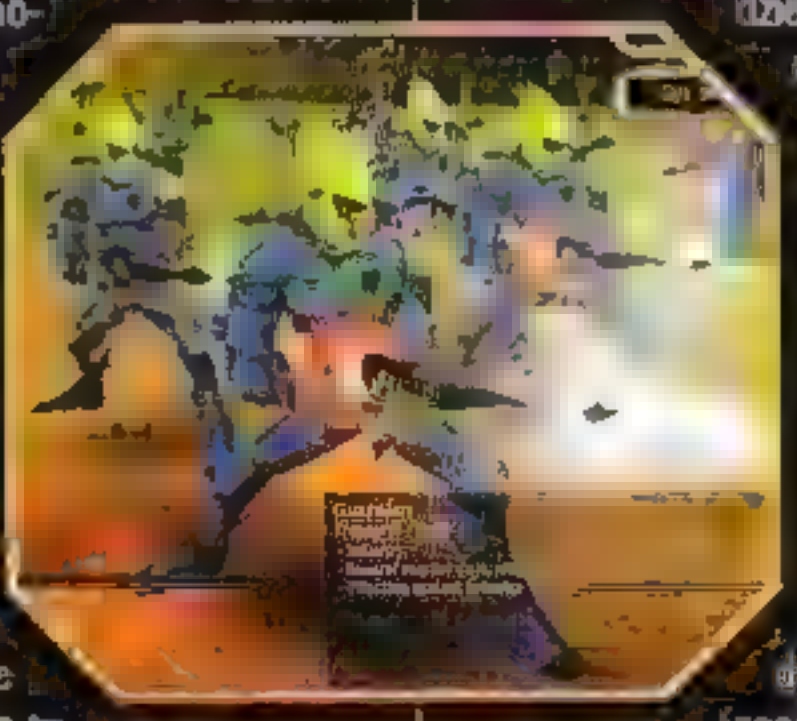




czy wykorzystany w innych grach, szkoda by bowiem bylo zmarnowac taki potencjal!

Podobienstwa i różnice

DAWN OF WAR jest RTS'em. Jednak RTS'em nieco nietypowym, wykorzystano w nim bowiem szereg nowatorskich rozwiązań. Zaczniemy od tego, że to gra, która skupia się na walce – jest programem taktyczno-wojennym, pozbawionym prawie całkowicie elementów ekonomiczno-gospodarczych. Nie wydobywasz tutaj żadnych zasobów, nie ścinasz drzew ani nie zbierasz w pocie czoła złotych bryłek. Aby zdobyć umowne punkty na produkcję jednostek, musisz zająć punkty strategiczne na mapie (i najlepiej od razu postawić tam stacje nasłuchowe). Przypomina to



niewiele system ze starą grą HISTORYLINE 1914-18. Podobnie jak tam, w miarę zajmowania interesujących miejsc na mapie rośnie twój potencjał militarny.

Nowością jest możliwość uzupełniania składu jednostek i ich wyposażenia na polu walki. Gdy uzyskasz dostęp do nowej technologii (np. miotacza płomieni), nie musisz złomować już posiadanych Marines, by zbudować oddziały z nowymi zabawkami. Świeża jednostka składa się z 4 koleś – liczbę tę można rozbudować do

dziewięciu, można też dołączyć do oddziału dowódcę. Pomysł w DAWN OF WAR nie ma zbierania surowców, jednostki budowniczych (peoni, stosując terminologię innych RTS'ów) nie są potrzebne, w tak dużych ilościach jak zazwyczaj – 2-3 wystarczy w zupełności, żeby pobudować potrzebne budynki. Umiemkniemy to (zgodnie z obietnicami twór-

ców gry) stosowanie taktyki prymitywnego wybijania peonów przeciwnika, by zdestabilizować jego gospodarkę.

Wszystkie te różnice powodują, iż w DAWN OF WAR gra się nieco inaczej niż w większość RTS'ów – tutaj masz czas, żeby skupić się na walce i taktyce, nie musisz się martwić o zasoby, armię peonów i bezpieczeństwo kopali i tartaków. Mnie to bardzo odpowiadało.

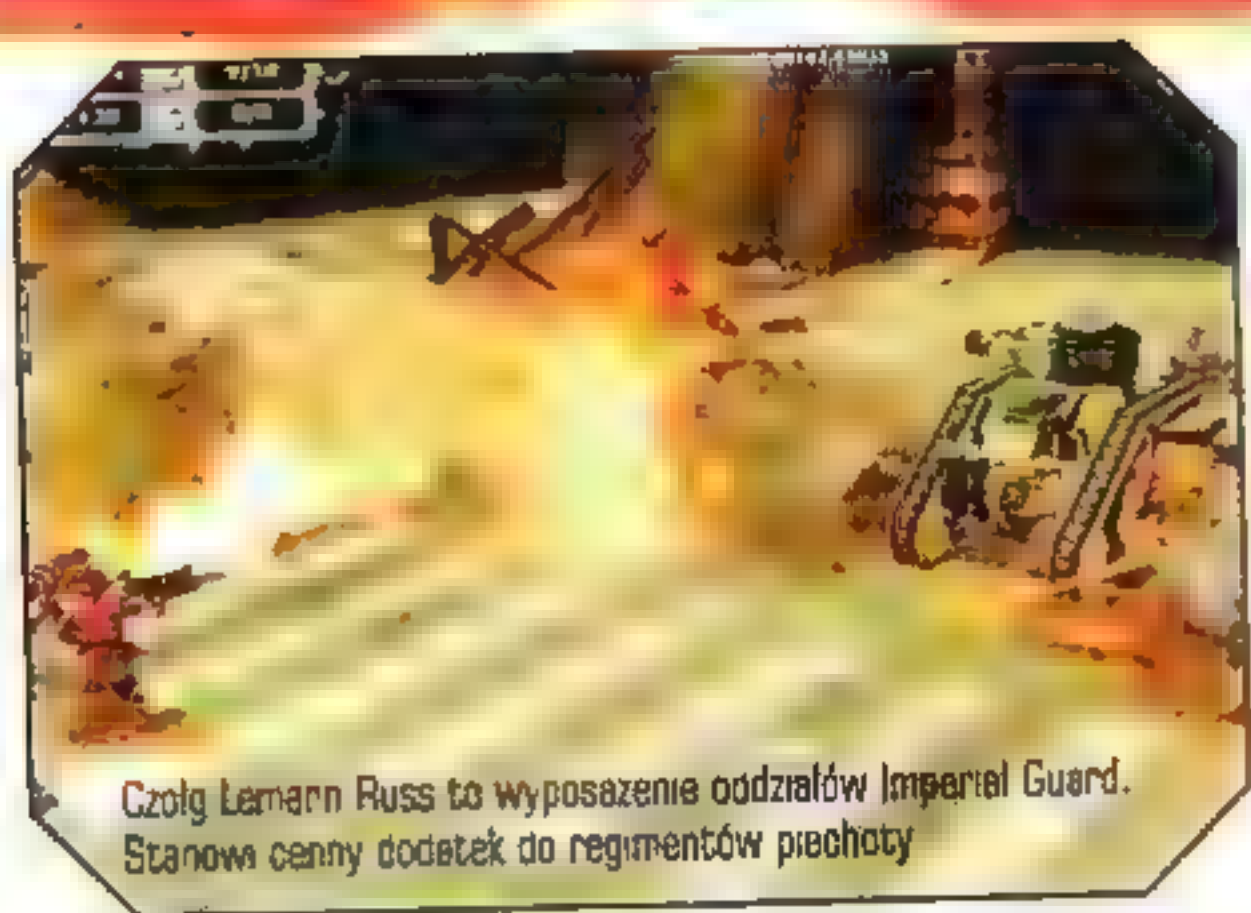
Pomarudzić czas

Do tej pory pod adresem tej gry padły same superlatywy. Czyżby jednak byłaby recenzja bez odrobiny marudzenia? (recenzenci to taki dziwny typ ludzi, którzy marudzą, że kolor nie taki, gdy ktoś im kupi najnowsze Ferrari :-)). Choć niewątpliwie DAWN OF WAR jest znakomitym RTS'em, bardzo smuci mnie fakt, iż firma THQ nie pokusiła się o dodanie choćby symbolicznej warstwy strategicznej do gry. Program zyskałby, gdyby pojawiła się np. mapa Tartarusa z zaznaczony-

mi prowincjami, gdyby można było decydować, gdzie nastąpi atak, gdyby jednostki przechodziły ze scenariusza na scenariusz, zdobywając doświadczenie... Nic z tego, gra prowadzi cię za rączką od scenariusza do scenariusza :(. Jeśli już wprowadzenie warstwy strategicznej było ponad siły programistów, dlaczego nie dali graczom choćby tak drobnej namiastki wolnego wyboru jak w starej DUNE 2, gdzie wybierałeś, które terytorium atakować? Miało to za strategię niewiele wspólnego, dawało jednak choć szczytkowe poczucie kontroli nad przebiegiem wojny.

Słowa na zakończenie

No nic, się może mam zbyt duże wymagania. Kaniec końców, DAWN OF WAR to naprawdę bardzo przyzwoita produkcja, w swojej kategorii z pewnością jedna z najlepszych gier roku. Pomimo iż jestem śmiertelnie znudzony RTS'ami (to jakaś plaga XXI wieku :-)), w dzieło THQ grałem z dużą przyjemnością. Duże wrażenie robią wielkie bitwy (naprawdę olbrzymi rozmach i świetne efekty), na plus policzyć trzeba także wierność z jaką oddano metalowe pierwowzory jednostek (gdyby było inaczej, wielbiciele WH 40k grający w figurkową grę Games Workshop ukrzyżowałyby DAWN OF WAR).



Czołg Lemann Russ to wyposażenie oddziałów Imperial Guard. Stanowi cenny dodatek do regimentów piechoty



To czołg na pętyku powstał w chwilach chwilach orkuskich

HEAVY METAL

Przypuszczalnie na piękniejszym widoku na polu bitwy są ciężkie maszyny bojowe. Na uznanie zasługują imperialne czołgi, takie jak Lemann Russ czy Predator jak również maszyny kroczące (dreadnoughty). Maszyny używane przez siły Chaosu przypominają ludzkie, są jednak dużo mroczniejsze i często dużo twardsze. Oprócz maszyn Chaos ma do dyspozycji także demony – od całkiem pospolitych po te najpotężniejsze – jak Bloodthirster Khorne'a. Maszyny Orków wzbudzają raczej uśmiech niż podziw, nie da się jednak ukryć iż potrafią dokopać. Zaś co do Ederów. No cóż. To pewnie kwestia gustu, lecz ich styl niespecjalnie mi przypasował. Wszystko, od mundurków do maszyn, mają jakieś takie, bepcioowe i pastioowe. Dam sobie leć uciąć, że pod tym, swoimi niebiesciutkimi zbrojkami mają rozowe majty z koronką :-)



W tej grze dysponujesz ogromną liczbą jednostek, atakując wrogów, możesz przetrwać całą metodą, silnie zlokalizowaną

Warhammer 40k Dawn of War

RTS

* Wymagania sprzętowe:
Pentium III 1.4 Mhz,
256 MB RAM, 2 GB HDD

* Gra na platformy: PC
☑ Wersja PL ☑ Multiplayer

* THQ / CD Projekt
* <http://www.thq.com/product/dawnofwar>

Pełna oprawa graficzna, genialna muzyka, obrazy dynamiczne

Grafika
Dźwięk
Frejda

Niezwykłe akcje RTS, najmniej jest to tylko RTS. Wielcy fani tego gatunku powinni dodać 1 do oceny końcowej

5 6 4



CONFLICT

VIETNAM

Wojna w Iraku może ci się nie podobać, ale jedno przemawia na jej korzyść – producenci gier przestali wojnę wietnamską traktować z nabożnym szacunkiem. Teraz już wolno! Wolno przedstawiać okrucieństwa Wietnamu, wolno pozbawić żołnierzy wsparcia czy skazać na „zwiedzenie” najmniej dostępnych zakątków wrogo terytorium. Z przyjemnością informuję, że z możliwości tych skorzystał autorzy najnowszej

części cyklu firmy SC – CONFLICT VIETNAM.

Jmieścowiona w dżungli akcja, barwne i smako zrea zowane graficzne środowisko, liczba misji (14 z podrozdziałami) i rodzajów uzbrojenia (20 rodzajów broni, pojazdy i stanowiska ogniowe), dźwięk i dżs już historyczna ścieżka dźwiękowa (m.in. Rolling Stones) wysoki poziom SI – niedo zrealizowane sterowanie postaciami – to wszystko powoduje, że CON-

FLICT:VIETNAM już od pierwszych chwil robi dobre wrażenie. I co najważniejsze, wraz z zagłębianiem się w fabułę i kolejne misje to wrażenie się potęguje. Ale po co e

Twoja ekipa

W twoje ręce autorzy oddają 4 amerykańskich żołnierzy odciętych od macierzystej jednostki podczas ofensywy Tet (1968). Twoje zadanie? Doprowadzenie ich całych i zdrowych do najbliższej bazy USA. W skrócie można C.V. określić jako strzelankę TPR, jednak byłoby to spłycenie. Oprócz typowych elementów zręcznościowych (przypadają się szybka ręka i celne oko) gra oferuje także niezwykle skonstruowany model taktyczny drużyny.

Podział ról jest wstępnie zdefiniowany (snajper, saper, wsparcie, medyk), ale C.V. zawiera też system statystyk, nad którym masz kontrolę. Wykonując misje (główne, poboczne, np. zanieśienie whisky sierżantowi czy obrona ze-strzelonych plotów), żołnierze zdobywają punkty doświadczenia, które po zakończeniu misji możesz wymienić w bazie na odpowiedni poziom umiejętności w konkretnej dziedzinie. Do wyboru masz kilka specjalności: obsługi broni (pm karabin, rpg, granaty itp.) oraz specjalności dodatkowe (pomoc medyczna, rozbieranie pułapek) – tak postać z wysokimi umiejętnościami medyka umie dobrze wykorzystać med-paket i podleczyć nim kolegę. Obsługa „snajperk” pozwala skutecznie wyeliminować posterunki zamaskowane w koronach drzew. Saper rozbiera miny-pułapki (spotkania ze „Skaczącą Betty” czy „koćmi p.n.” nie należą do przyjemnych) i sam założy je tam, skąd spodziewasz się natarcia. Znaczenia cełności przy rzutach granatami nie musisz tłumaczyć. Ważne jest, żeby od początku mieć pomysł na dru-

„Pluton” ożywiony

W CONFLICT:VIETNAM odwołujemy się do filmu „Pluton”. Cała drużyna to dość wiernie oddane postacie z ekranu filmowego. Hoss – to Barnes, który zwiadowczy podchorążym, którego możemy podziwiać w filmie „Pluton”. Junior to sierżant filmowego Juniora, który w ciężkich chwilach. Wracając Cherry (ang. mianem to M. Kodzko, odpowiednik Taylora i granego przez Szwedów, który zostałby idealnie odwzorowany w grze).





zasadką czy atakiem kamikaze, który zechce wpełznąć cię w pułapkę pułki. Z drugiej strony, „nas” są bardziej (w porównaniu z CONFLICT PUSTYNA BURZA 2) ostrożni, w używaniu granatów w za-
 100% skutecznie i strzelano zza twoich pleców

Blaski i cienie Multiplayera

Tryb Multi to niestety atrakcja tylko dla posiadaczy konsoli. Ale za to jaka! Wprowadź program i umożliwia gry sieciowej (LAN, Xbox Live) a e

zynę i bez sensu nie wydawać trudnych do zdobycia punktów doświadczenia

C V oferuje uproszczony, ale bardzo skuteczny system dowodzenia drużyną. Do wyboru masz kilka rozkazów grupowych (atak, stop, ognie!) i kilka osobistych. Możesz np. rozkazać komuś osłaniać kolegę, podnieść i użyć oddanego przedmiotu, przekazać drugiej postaci amunicję. Szybkie przełączanie między poszczególnymi żołnierzami (F1-F4) pozwala dobrze rozegrać potyczkę, nie doznając większych strat. Ważne jest oszczędzanie med-pakietów. Członek drużyny po otrzymaniu dużych obrażeń pada na ziemię i woła o pomoc. Jeśli nie udzieliś jej przed upływem określonego czasu (widoczny jest wskaźnik), umrze, a ty zmuszony będziesz powtórzyć misję. Oczywiście na pomoc najlepiej wysłać kogoś dobrze wyszkolonego

Ładnie i dynamicznie...

Grafika mnie urzekła. C V nie jest pod tym względem superprodukcją, niczego jej jednak nie brakuje. Już od pierwszych chwil w grze środowisko potrafi zachwycić. Ładne, duże i wyraźne tekstury, dobrze odwzorowane modele (pojazdów i ludzi), świetnie oddane otoczenie. Można nieco ponarzekać na wymagania sprzętowe, ciut odbiegające od zaleceń producenta, ale ogólnie rzecz biorąc, łatwo „zanurzyć się” w fabule.

Dźwięk to oddziaływanie na sprawę, tutaj należy się autorom duża pochwała. Otoczenie naprawdę „żyje”. Latające helikoptery i samoloty (świetne pozycjonowanie dźwięku), wszystkie „male” (duże zwierzątka), nacierający przeciwnicy i „nasi” doskonale oddane dźwięki uzbrojenia i szum drzew – wszystko to tworzy niesamowity klimat. Ścieżka dźwiękowa, dialog bohaterów i przerywniki filmowe budzą skojarzenia ze znanymi filmami („Pluton”, „Good Morning, Vietnam”, „Full Metal Jacket”). Wersja Xbox pozwala przy tym na ułożenie własnej ścieżki z plików MP3.

Dobre wrażenie robi też SI. Nieźle napisane skrypty potrafią pozytywnie zaskoczyć. Nie rzadko spotkasz się z dobrze zorganizowaną

światem zrealizowaną tryb split-screen. Ekran możesz podzielić na 2 lub 4 części. Na mniejszych TV lepiej ustawić tryb 2-osobowy, bo gra sprawia tak wiele radości, a obraz nie jest mocno zmniejszony. Tryb dla 4 graczy jest z pewnością najciekawszy, ale TV musi być tu już dość duży, bo inaczej dostrzeżenie w porę przeciwników będzie trudne. Gracze PC „skazani” są na tryb single – na szczęście dzięki dużemu zróżnicowaniu misji i dobrze zarysowanej fabule jest on również atrakcyjny.

Poprzednie części cyklu (PUSTYNNY BURZA 1 i 2) ze względu na umieszczenie akcji w Iraku przyzwyczaiły nas do nieco innego, pod względem taktycznym, reagowania koleżnych misji. Drużyna działała na pustyni, w rozproszeniu, często z życiem jednego z żołnierzy jako zwiastu. Z dobrze umieszczonym „kryjącym” snajperem CONFLICT VIETNAM wymusza inną taktykę, gra staje się bardziej dynamiczna. Masz tu sporo otwartych przestrzeni, gór i pól ryzowych, które razem tworzą środowisko idealne do zabawy. C V zmusza do bardziej wyważonej uwagi i nie pozwala na radosne strzelanie po krzakach, ale odplaca wspomnianą atmosferą.

SCI/Pivotal udało się wyeliminować błędy poprzednich części cyklu (sterowanie, grafika SI) osiągnąć zamierzony w zapowiedziach cel. Otrzymujemy wprowadzenie kolejną grę o Wietnamie (choć na konsoli nie jest ich dużo), ale za to odmienną. Zamiast dowodzić bohaterem sterujesz 4 zwykłymi szeregowcami, którzy chcą tylko wrócić do domu. Efekt jest naprawdę satysfakcjonujący. CONFLICT VIETNAM jestem na tak



Conflict: Vietnam

Strzelanka TPP

* Wymagania sprzętowe:

Processor 1.4 GHz
256 MB RAM, 2.1 GB HDD

* Gra na platformy: PC PS2 Xbox

☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

* SCI / Pivotal Games

www.conflict.com

Realistyczna grafika
Dźwięk realistyczny
Realistyczne sceny
Realistyczne mapy

Grafika

Dźwięk

Fajda

Conflict Vietnam to przyciąga uwagę dla fanów TPP i wojny wietnamskiej. Warto się skusić!

4+

KULTOWA STRATEGIA MORSKA W PIRACKIEJ CENIE!

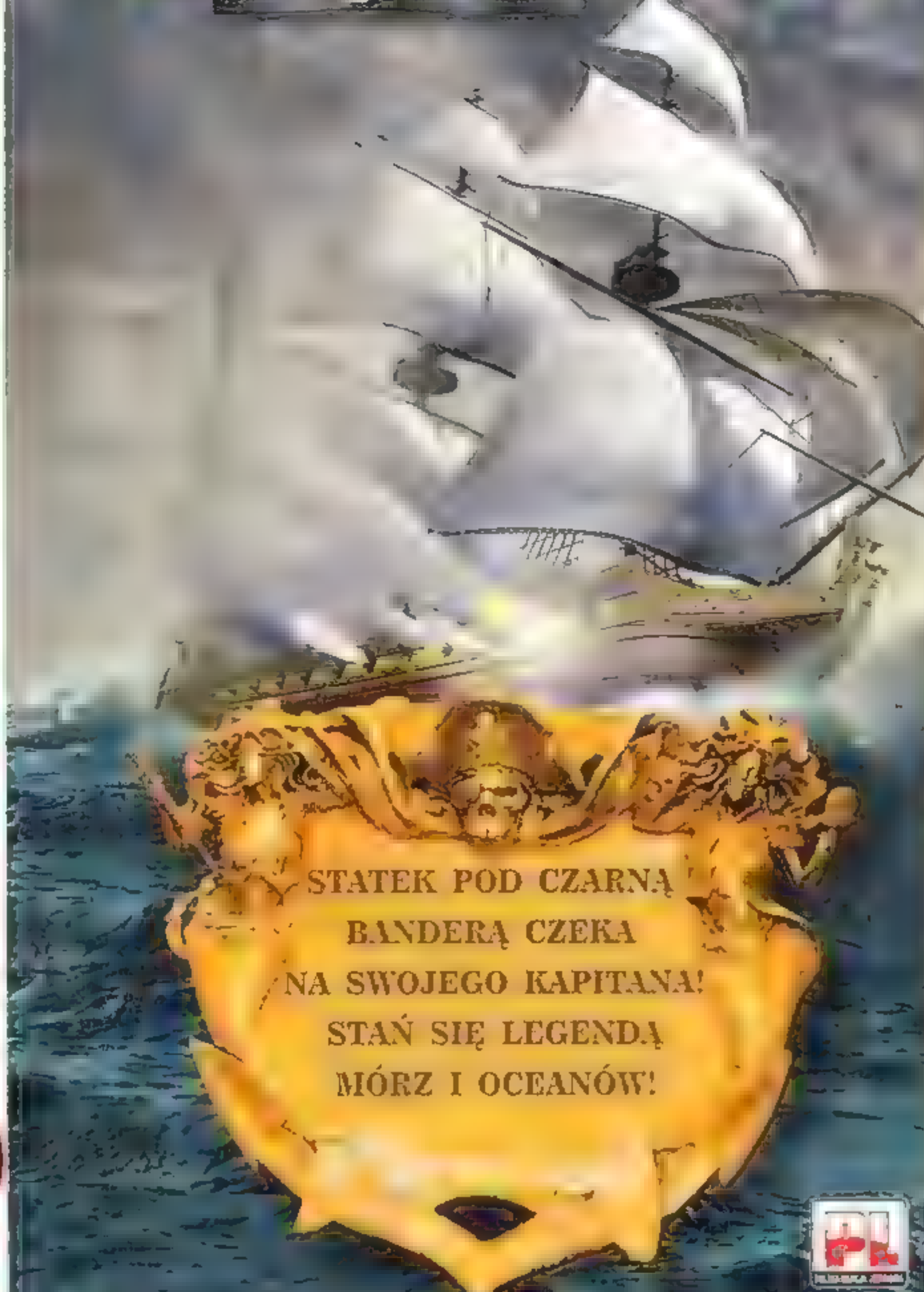
PC HIT

19.90 zł

Piraci

Twórcy PORT ROYALE przedstawiają

Romego Stojata



STATEK POD CZARNĄ
BANDERĄ CZEKA
NA SWOJEGO KAPITANA!
STAŃ SIĘ LEGENDĄ
MÓRZ I OCEANÓW!



PLADRUJ PORTY!

ZDOBYWAJ STATKI WROGA!

CLICK 4+/6 • GRY KOMPUTEROWE 5/6 • GRY.ONET.PL 8.5/10

W KIOSKACH OD 15 PAŹDZIERNIKA!

MAGIA POD KONTROLĄ CZ. 2



...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...
...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...
...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...



...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...
...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...
...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...

granioli!

Przebiegiem kompletnie nieznane, czyli...
...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...
...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...



...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...
...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...
...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...

...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...
...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...
...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...

FNM

Friday Night Magic

...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...
...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...
...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...



...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...
...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...
...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...

MTG na weselu

...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...
...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...
...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...

...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...
...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...
...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...

...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...
...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...
...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...

...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...



Jeśli zaliczasz się do osób, które o MTG potrafią godzinami, mamy dla Ciebie Zestawu...
...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...
...i tak, choć mamy na pozór lekkość, po przeważeniu...

FULL SPECTRUM WARRIOR

Chcesz wojny? FULL SPECTRUM WARRIOR oferuje ją na żywo – z linii frontu prosto na twój monitor!

FULL SPECTRUM WARRIOR to kolejny tytuł, który po napełnieniu niemałego zamieszania wśród posiadaczy konsol pana Gatesa przeniesiony został na domowe komputery. Nawet jeżeli nie przepadasz za konwersjami, ta gra może zaskoczyć cię i zaskoczyć. Tak się bowiem składa, że nie przypomina ona niczego, co można zobaczyć na pecetach. Jeśli idzie o prezentację programu, wnosi do gatunku wojennych gier taktycznych nową jakość.

Warto wspomnieć na początku, że gra, której recenzję właśnie czytasz, jest obecnie najtańszym sposobem na wycieczkę do Iraku i strzelanie do jego żołnierzy i ludności cywilnej. O ile baskowschodnie państwo nazywane zostało przez autorów programu Zekistan, łatwo dostrzec odniesienia do obecnej sytuacji w Iraku. Trafiasz tam w ramach działań wyzwolencko-okupacyjnych, aby w trakcie trwającej około dziesięciu godzin kampanii do-

wodzić dwoma niewielkimi oddziałami amerykańskiej piechoty

LET THE BODIES HIT THE FLOOR

W FULL SPECTRUM WARRIOR obejmujesz rolę bezcielesnego dowódcy dwóch współpracujących ze sobą grup uderzeniowych. Poiewidzenia zostało ustawione w taki sposób, że podczas gry widzisz mniej więcej tyle samo, co dowódca wybranego aktualnie oddziału. Dzięki temu prostemu zabiegowi akcja FSW staje się niezwykle dramatyczna. Nie sposób oprzeć się wrażeniu, że znajdujesz się w ogniu walki razem z ludźmi, którymi dowodzisz. O ile rozwiązywanie to nie uderza w spokojniejszych, bardziej statycznych momentach, w chwilach zintensyfikowanej akcji jest po prostu ekstra. Kamera trzęsie tak, jakby ktoś biegł z nią na ramieniu wraz z żołnierzami, co w połączeniu

ze śmigającym dookoła pociskami zapiera dech w piersiach. Poza tym działająca w taki a nie inny sposób kamera wręcz zmusza gracza do ostrożności. Jak powiedziałem, w FSW widzisz tyle co twoi ludzie. A to często o wiele za mało.

Chociaż FSW jest grą taktyczną, jej oprawa niewiele ustępuje najnowszym, strzelaninom wojennym jak MEDAL OF HONOR, CALL OF DUTY

czy seria Battlefield. A jednak trzeźwa ocena sytytacji i umiejętność szybkiego podejmowania decyzji przydadzą się tutaj znacznie bardziej, aniżeli refleksy i szybkość. Można powiedzieć wręcz, że w wielu momentach rozgrywka przypomina bardziej partię szachów aniżeli opowieść o współczesnej wojnie.

To rezultat dość specyficznego modelu gry, który postaram się pokrótce omówić. Przede wszystkim powinniśmy wiedzieć, że żołnierze znajdujący się w FSW za jakąś osłoną (np. ze workami z piaskiem) są praktycznie nietykalni. Bez różnicy, czy w ich kierunku wystrzelisz 60 czy 60000 pocisków nad ich głowami wciąż wirować będą sygnalizujące bezpieczeństwo ikony z tarczami. Oczywiście tych pozornie niedostępnych, ufortyfikowanych twardzieli można bez trudu zdjąć, jeśli załadujesz ich z boku lub jakos sprytnie podrzucisz im granat. Także żołnierze znajdujący się na otwartej przestrzeni są podatni na śmierć od rozgrzanego ołowiu. Wszystko jasne? To jedziemy dalej. Jak zostało już zasygnalizowane, FSW jest grą taktyczną. Co za tym idzie, nie kierujesz tutaj bezpośrednio poczynaniami swoich podkomendnych, tylko wydajesz im przeróżne rozkazy. Ich wykonanie należy już tylko do żołnierzy i ich sztucznej inteligencji. Jeden z podległych ci oddziałów może otrzymać rozkaz ostrzału danej

strefy, przemieszczania się do wyznaczonego punktu, znalezienia sobie jakiejś osłony czy wreszcie – skorzystania z zawartości plecaka drużynowego sapera.

Korzystając z tego prostego zestawu komend, wyruszasz w miasto, aby przeprowadzić oba podległe ci oddziały z punktu A do punktu B. Czasem między punktami masz jeszcze kilka przystanków, a standardowe dwie grupy bywają niekiedy wzmocnione dodatkowymi oddziałami (np. saperzy). Ogólny schemat pozostaje zawsze taki sam.

Oddziały ściśle współpracują ze sobą, ubezpieczają się nawzajem i oczyszczają kolejne punkty na mapie. Czasem morotnie urozmaica sprawdzenie aktualnego położenia na podręcznym GPS'ie czy wznowienie wsparcia lotniczego.

UŁANI, UŁANI

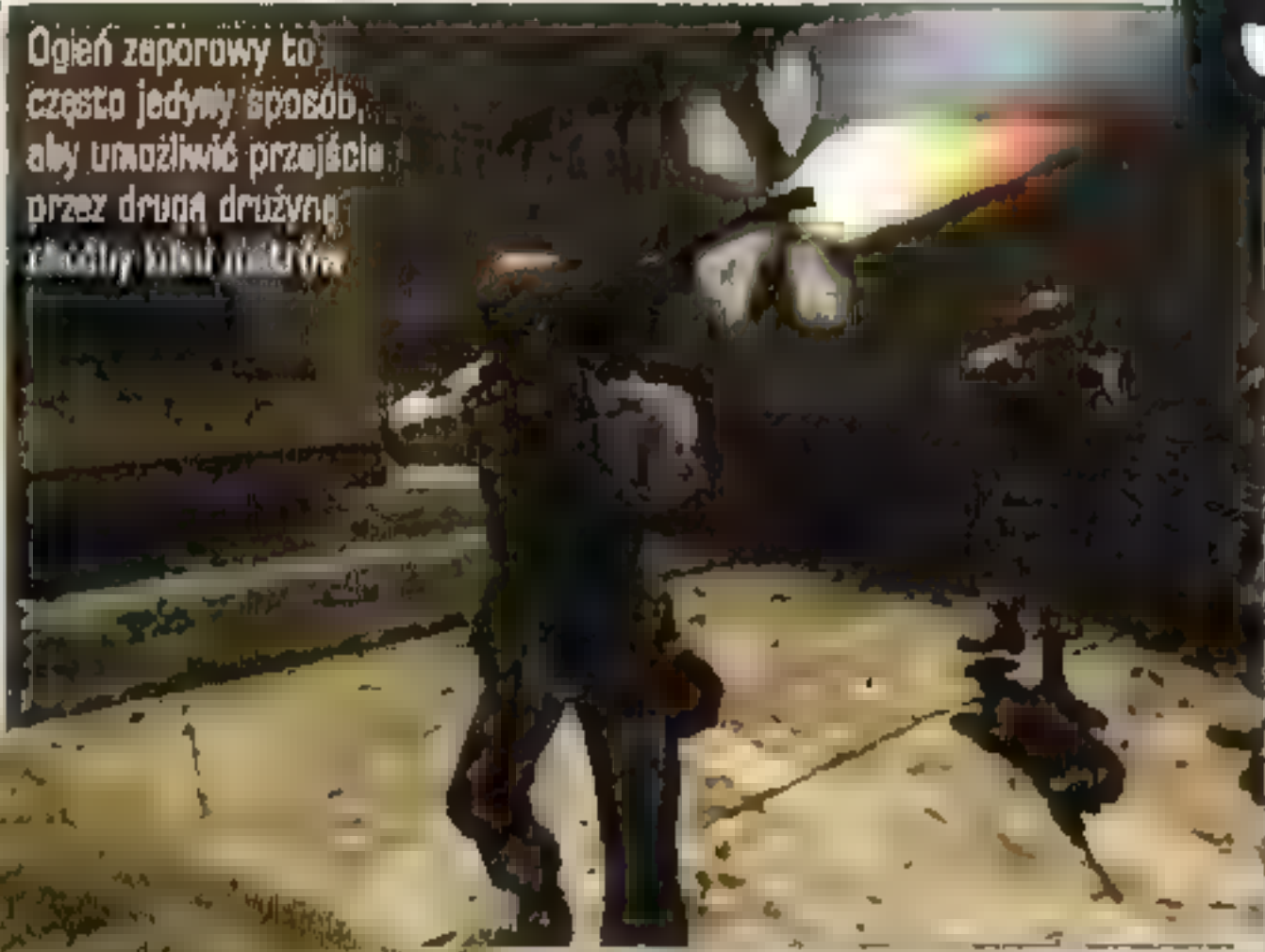
Już od pierwszych sekund widać, jak bardzo zależało autorom, aby przywiązać się do bohaterów FSW. Każdy z członków grup uderzeniowych zostaje ci przedstawiony z imienia i nazwiska. Dowiadujesz się, który jest prawdziwym amerykańskim patriotą, a który ej-





Ogień zaporowy to często jedyny sposób, aby umożliwić przejście przez drugą drużynę zbrojny kłopot.

Żołnierze w grze posługują się realistycznie opracowanym uzbrojeniem. Niestety, nie ma wpływu na to, jaki sprzęt zostanie zabrany na pole walki



PANDEMIC STUDIOS

Pandemic – firma o logo z charakterystyczną maską p-gaz – to grupa istniejąca na rynku już od kilku ładnych lat. Do momentu przyjęcia intratnego zlecenia od Armii Amerykańskiej (specjalna wersja FSW była ponoć wykorzystywana podczas treningu żołnierzy), grupa stworzyła wiele gier, głównie kontynuacji uznanych hitów, jak choćby RATTLEZONE II, DARK REIGN 2, ARMY MEN HTS czy STAR WARS: CLONE WARS. Obecnie zespół Pandemic Studios pracuje nad kontynuacją FULL SPECTRUM WARRIOR. Mamy nadzieję, że tym razem program powędruje bezpośrednio do graczy.

cem dwójkę dzieci itp. Niestety, w wielu momentach prezentacja ta zaczyna przypominać agresywną propagandę. No bo jak inaczej nazwać opowieść o prostych, dobrych amerykańskich chłopakach, którzy walczą o demokrację z tłumem brodatych Arabów?

Ale, ale. Wiąż emocjonalna z podległymi ci żołnierzami, jest istotnym elementem FSW. Ci goście będą z tobą przez całą, niestety dość krótką kampanię. Usłyszysz ich żartują i błaznują, ale też jak przerażeni kłną i krzyczą. Poprowadzisz ich do boju, zobaczysz jak wykonują rozkazy, będziesz drżał o ich życie, a nawet będziesz zmuszony nadpłynąć kilka kilometrów drogi, aby dostarczyć ранnego kołosa do lekarza polowego. Pomijając propagandowe elementy FSW, muszę przyznać, że główni bohaterowie ukazani są świetnie i przekonująco.

UPADKI I WZLOTY

Niestety, FSW nie jest grą idealną. Nie wiadomo, czy może na pierwszy rzut oka, ale jeden wieczór wystarczy, aby poznać właściwie wszystkie atrakcje oferowane przez program. Nie chcę być złośliwy, ale już samo ukończenie trybu treningowego ujawnia wszystkie możliwości i ograniczenia dowodzenia oddziałami i zarządzaniu zasobami. Co gorsze, trening – chyba niechcący – odsłania przed tobą większość sytuacji, w jakich znajdziesz się podczas kampanii.

Przez to gra dość szybko staje się nudząca. Wraz z przechodzeniem kolejnych misji nie zyskujesz dostępu do żadnych nowych broni czy gadżetów, nie stajesz też przed nowymi wyzwaniami. Dość problematyczna okazuje się także konstrukcja poziomów, które przypominają interaktywny tor przeszkód. Każda misja skonstruowana jest na zasadzie „korytarza”, w obrębie którego musisz się poruszać. Rozwiązanie i wyjście zawsze jest tylko jedno. Nie jest to może od samego początku dokuczliwe, ale z czasem zaczyna zwiastować brakować miejsca na... taktyczne kombinowanie.

Poza kilka dramatycznych momentami, powtarza się schemat: podczas gdy jeden z oddziałów zostaje przyspieszony w jednym miejscu przez jakiegoś chorego (albo dwóch), druga grupa szuka jakiegoś sposobu na oczyszczenie

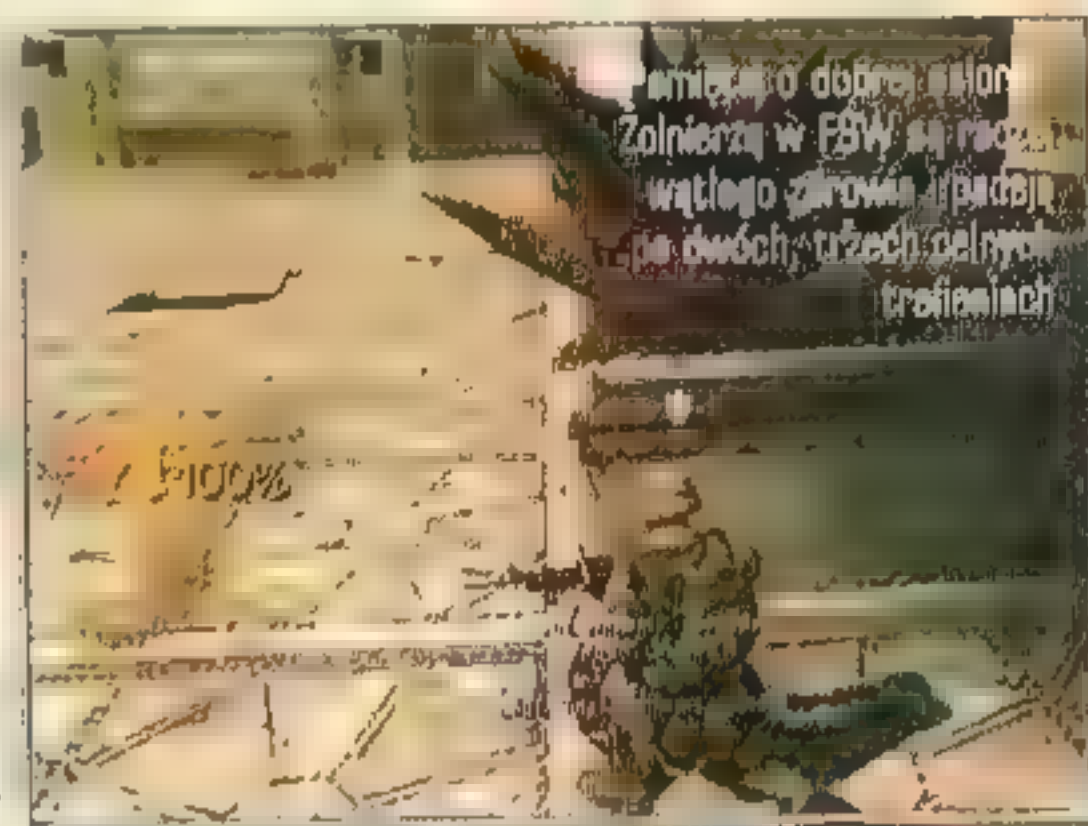
drogi dla pierwszej ekipy. Najgorsze jest to, że wszystkie misje są dokładnie wyreżyserowane.

Z drugiej strony jednak, przy pierwszym spotkaniu z grą trudno wyobrazić sobie lepszą produkcję taktyczną. Prezentacja FSW nierzadko zapiera dech w piersi, a i samo przyglądanie się temu, co dzieje się na ekranie, może sprawić dużą przyjemność. Także opanowanie zupełnie nowego sposobu kierowania oddziałem Marines jest właściwie jakością samą w sobie. Opracowany przez Pandemic system zdumiewa prostotą i jednocześnie skutecznością – wydanie każdej właściwej komendy to kwestia jednego, dwóch kliknięć. Wiadomo, że system ten nie jest idealny, ale możemy mówić o bardzo udanym debiucie.

FINAŁ

FULL SPECTRUM WARRIOR to niezwykle efektowna i zdumiewająco nierówna produkcja. Z całą pewnością powinien sprawdzić ją każdy, kto choć trochę interesuje się taktyką czy wojną w mieście – chociażby po to, aby zapoznać się z nowym rozwiązaniem, które wkrótce stanie się obowiązującym standardem. Zresztą, nie tylko to jest w FSW wartościowe. Kampania powinna zapewnić ci około dziesięciu godzin zabawy, a sposób ukazania bitew pozostanie ci w pamięć na kilka dni. Z całą pewnością jednak nie jest to tytuł, do

którego będziesz często wracał. FSW to przeżycie fajne, ale jednorazowe. Tak zatem – w przypadku, gdybyś zdecydował się na zakup tej produkcji, pamiętaj, że ostateczna większość swych atutów już przy pierwszym kontakcie. A przecież trzeba się cenić!



Powietrzna parobole pokazuje tor lotu granatu. Kilka ruchów myszą wystarczy, aby odpowiednio wycelować, po czym wystarczy LPM, aby wysłać coś w powietrze. Tylko nie rzuć sobie granatu pod nogi!



Granatnik zachowuje się w FSW jak wyrzutnia rakiet. Celownikiem tradycyjnie namierzasz niebezpiecznika, po czym wystarczy LPM, aby drużynowy saper położył paciek żywcem wyjęty z pierwszego QUAKE'A.



Granat dynamiczny okazuje się przydatny szczególnie wtedy, kiedy musisz przejść przez ulicę, a jedyną przeszkodą kontroluje typ z karabinem. A czego nie zaliczyć, do tego nie będzie strzelał.

Full Spectrum Warrior

Taktyczna

* Wymagania sprzętowe:
Procesor 2 GHz,
256 MB RAM, 2 GB HDD

* Gra na platformy: PC, Xbox
☑ Wersja PL ☑ Multiplayer

* Pandemic / THQ / CO Projekt
* www.fullspectrumwarrior.com

• Szatareniowa grafika
• intuicyjne sterowanie,
• niezłe udźwiękowienie

• Banalne SI, liniowa
• brak wyzwań intelektualnych

Grafika

Dźwięk

Fajda

• Efektowna gra taktyczna, która nie uszczękuje się wad. Chodzi o uproszczone poziomy i niewielkie pole do popisu dla inwencji gracza

4+

ceną 99.90

CALL OF DUTY

UNITED OFFENSIVE

EXTENSION PACK

Nosiłeś się z zamiarem spotkania oko w oko z groźnym niemieckim Tygrysem, przy którym nawet najbardziej nie lubiany belfer mógłby zostać twoim najlepszym kumplem?

Tak? Niestety, a może nie szeregów, plan diabła wzięł. Kolejny płokienny tydzień miedzi zamarznięty wraz z towarzyszącą bronią w mało wygodnym okopie. Miał być krótko, na temat, kilkumiesięczna ofensywa, zakończona zaatakowaniem alianckich flag na bramie Brandenburskiej. Ale cholerni Frycy znowu wszystko zepsuli. Bo i kto by się spodziewał podobnego oporu ze strony rozrzuconych na wielu frontach wojsk Osi?

Jedyną mocno wątpliwą atrakcją, na jaką możecie liczyć (oprócz abstrakcyjnych i wielokrotnie wcześniej wysłuchiwanymi pogadurkami

zrek i tym, co zrobicie, gdy wróciecie w kupa do domu) są regularne bombardowania artylerią Wehrmachtu. Wychodzenie z pod grubą gród odstrzeleniem tego i owego wieg zastanów się dwa razy, zanim zdecydujesz się napelić żoładek do syta. Żeby jeszcze było coś jeść.

Jednak krycie się po krzakach tak naprawdę nikomu się nie udało. Nie przyspiesza to spotkania z rodziną, bo najwyżej z ciekawym pociekaniem. Jak mawiał dziadek, jak długo to z karabinem w dłoni oraz okrzykiem na ustach!

KAMPANIA AMERYKAŃSKA

Call of Duty składa się z 13 misji podzielonych na trzy niekonieczne ułożone w porządku chronologicznym kampanie. Rozpoczynając zabawę podążamy zimą 1944 roku w okopach nielubianego niemieckiego Bastogne, w belgijskiej ścieżce Ardennów. Jako żołnierze amerykańskiego 503 Pułku Piechoty Spadochronowej. Nigdy nie oddali się od dnia i niepodkaszanie przystąpiło do kontrofensywy. 76 Dywizja Granadierów wspierana przez artylerię 2 Dywizji Pancerniej SS nie daje wam chwili spoczynku. Odetchnąć artylerystyki stał się głuchym powołaniem. Mimo to niełatwo się do niego przyzwyczaić.

A to dopiero wstęp, przystępny do makabrycznego finału na Łuku Kurskim.

KAMPANIA BRYTYJSKA

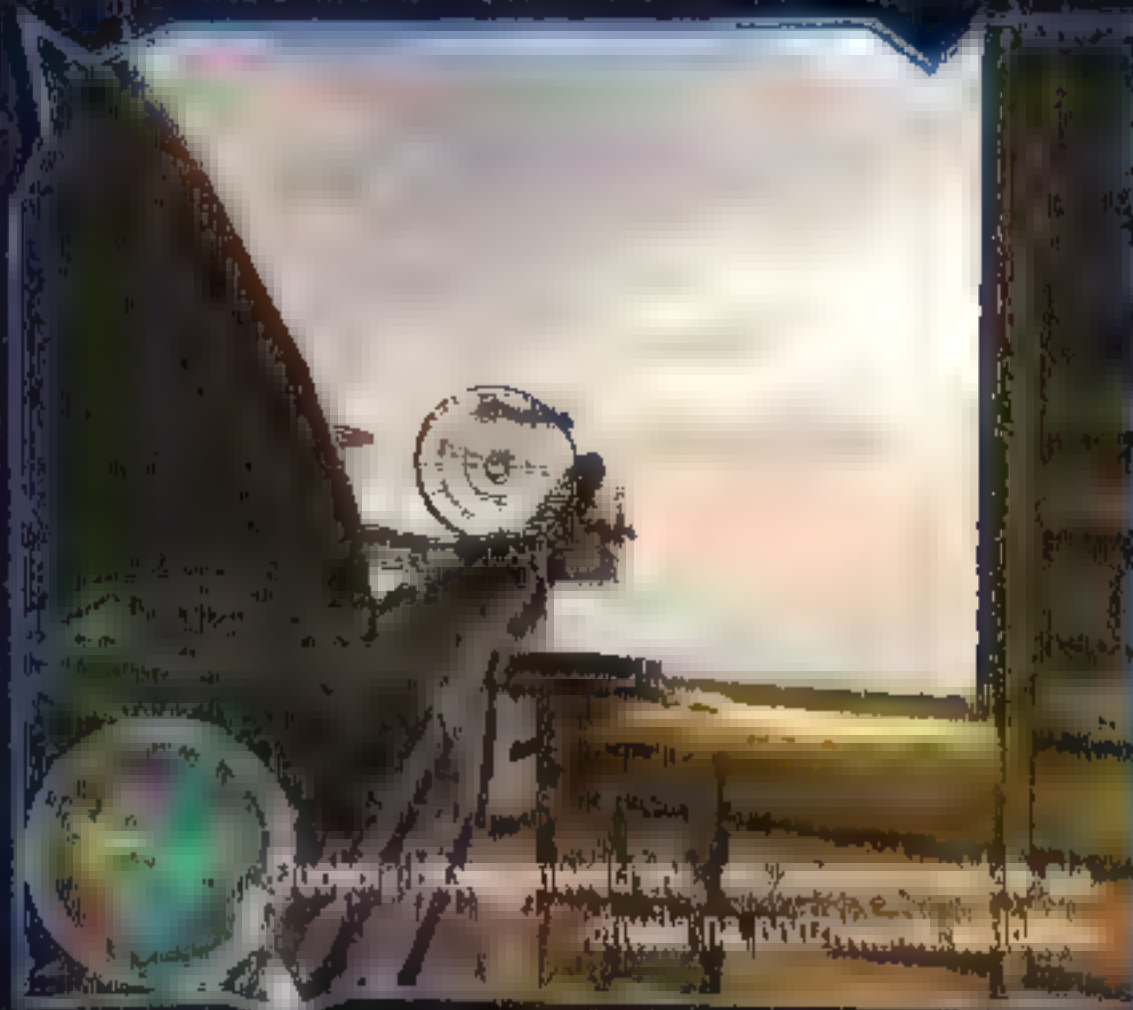
Dla uspokojenia skołowanych nerwów tutaj wyprzerwynek w postaci kampanii brytyjskiej. Pierwsza misja przekieruje chyba do Włochy, gdzie FPS. Jako atakujące podładowy bombowca B-17 nazywanego popularnie Łatnącą Fortną (co względu na niespotykanie w wiel-

kości bombowców siłę obrony przed atakami z powietrza). 4 karabiny maszynowe plus ciężki piekarz, wraz z całą eskadrą młotów. W kierunku kompleksu przemysłowego w pobliżu Rottenu, eskorta myśliwców opuszcza was z powodu braku paliwa (uład Doves). Od tej pory jesteście sami na tropie. Pozostałe misje to częścią kampanii to działania dywersyjne na zapleczu wroga (partyzantka w Holandii oraz wypad z komandosami SAS na słoneczną Sycylię w celu aneksji podziemnych kanałów przeszkadzających w inwazji na Włochy).

KAMPANIA SOWIECKA

Jak na solidną kampanię przystąpił, najbardziej ekscytującą część gry zostawiono na koniec. Po masakrze w bitwie pod Stalingradem ostatnią szansą na odzyskanie przez armię niemiecką inicjatywę strategiczną na froncie wschodnim była operacja na Łuku Kurskim, oparta na kryptonimie Cytadla. Przechodzimy do podładowy historii głównej z jednego powodu. W żadnej innej batalii nie zamożono tak wielkiego skupienia wojsk pancernych jak w 1943 r. w rejonie Orła i Kurska. Pomimo gigantycznych strat w sprzęcie i ludziach, Flisakom udało się przełamać atak najdłuższej i tym samym odwrócić losy wojny. Kanonada baterii śkopskiej artylerii pod Bastogne to przyjemny spacer po plaży w porównaniu z tym, co czeka na ciebie w okopach Czerkassów. Złapiesz Wozycę, Złapiesz Wozycę, i tak aż do skutku. To spory minus Call of

W wersji wieloosobowej BATTLEFIELD 1942 to to nie jest. Ale też fajnie



KUPIĆ / NIE KUPIĆ?

9 października, pojawiło się **CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE (CoDUO)** – dodatek do chyba najczęściej nagradzanej gry 2003 roku. Jest to wersja anglojęzyczna. Na polskojęzyczną – jak informuje firma LEM, rodzimy dystrybutor tytułu – przyjdzie poczekać dwa tygodnie dłużej. Czy warto? Jeżeli zasmakowałeś w podstawce i wciąż czujesz niedosyt, nakładka jest pozycją obowiązkową. Natomiast jeżeli nie miałeś wcześniej przyjemności, a chcesz przekonać się, czy warto kupować CoDUO, spróbuj na pierw obejrzeć kilka odcinków „Kompanii braci” bądź „Działu Nawarony”. Zwłaszcza pierwsza z proponowanych pozycji jest godna polecenia, gdyż z części serialu zatytułowanych „Bastogne” oraz „The Breaking Point” zepozyciono fabułę początkowych misji.

Jeśli zdecydujesz się na zakup CoDUO, zapewniam, że ostatnią rzeczą, na jaką przydzie ci narzekać, będzie brak emocji. Wprost przeciwnie, momentami od ich nadmiaru może cię rozsadzić. Zwłaszcza na wyższych poziomach trudności lub w kluczowych momentach poszczególnych batalii. Powodem tego są przesadzone albo (co bardziej prawdopodobne) niezrozumiałe dla przeciętnego człowieka totalnie masakryczne sekwencje walk. Jeszcze w żadnej innej grze nie ginąłem równie często. Zaryzykuję nawet stwierdzenie, że zbyt często opcja szybkiego zapisu oraz szybkiego ładowania są jedyną alternatywą dla przebiegu akcji.

W ostatniej misji kampanii jednoosobowej, gdy w słuchawkach słyszysz, jak jeden z sowieckich komisarzy woła – Uwaga! Sztukasy nadlatują! – po kilkunastu nieudanych próbach ucieczki przed epandzącymi bombami jesteś na 100% pewien, że spośród całej rzeszy żołnierzy walczących na kurskim dworcu kolejowym pilot poluje właśnie na ciebie!

Frustrującym doświadczeniem jest ginąć ot tak sobie, bo wychyliłeś głowę z okopu. Przecież kiedyś musiałbyś z niego wyjść. Panowie z Gray Matter Studios troszeczką tym razem przedobrzyli (hee tam, tak po prostu na wojnie jest – pograj w paintballa to zobaczysz jak fajno jest wychylać głowę z okopu...) – Frogger!

KILKA SŁÓW O KOSMETYCE

Oprócz nowych scenariuszy do gry jednoosobowej, w CoDUO przewidziano trzy nowe tryby gry dla fanów pobyczek on-line.

Oczywiście są świeże mapy, dużo większe od największych znanych z CoD. Nie zapomniano o rozszerzeniu arsenału broni (miotacze ognia, przenośne lekkie karabiny maszynowe, których można używać jedynie w pozycji leżącej) i innym ciekawym sprzęcie (działa, dzipy, motocykle).

UO został stworzony na trochę przestarzałym silniku **QUAKE 4 III**. Wyciągnięto z niego chyba więcej niż ktokolwiek się spodziewał. Kapitałny system cząsteczkowy (dym, latające szczątki, kurz, mgła itp.) pozwala łatwo poczuć klimat gry. Ogromne słupy kurzu unoszące się w powietrzu podczas bombardowań. Ślady gęstego dymu, dzięki którym łatwiej jest wysledzić stanowisko żołnierza obsługującego bazookę zagrażającą naszemu czołgowi. Kleby dymu unoszące się nad łufą czołgu po oddaniu kolejnego strzału. Chmury pyłu wyrzucane w powietrze przez koła pojazdów. Wreszcie konkretne eksplozje, przy których masz wrażenie trzęsącego się ekranu. Jak one brzmią i wyglądają! Lza się w oku kręci. Jeśli dodać do tego niezłej jakości sprzęt nagłaśniający, bądź pewien – sąsie-

dzi nigdy nie wybaczę ci zakupu CoDUO.

I TO BY BYŁO NA TYLE

UO jest chyba wzorcowym przedstawicielem z gatunku gier niemalże w całości ze-

skryptowanych. Kampanie dla wersji jednoosobowej są trochę zbyt krótkie, ale za to tryb Multiplayer powinien wystarczyć na długie tygodnie. Próba podniesienia poprzeczki w stosunku do oryginalnego CoD udało się w przypadku oprawy graficznej oraz dźwiękowej. Niestety przegięto z dramatyzmem akcji.

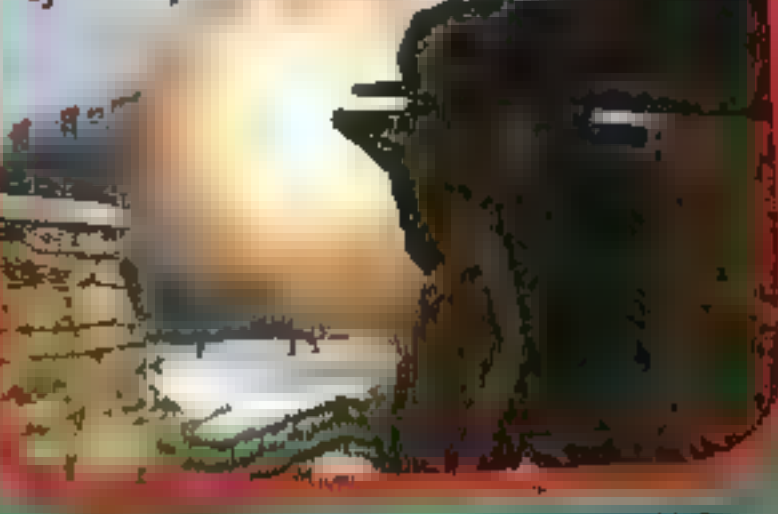
Fa, erwerken. Jak nie my ich, to oni nas

Krótki kurs obsługi dział

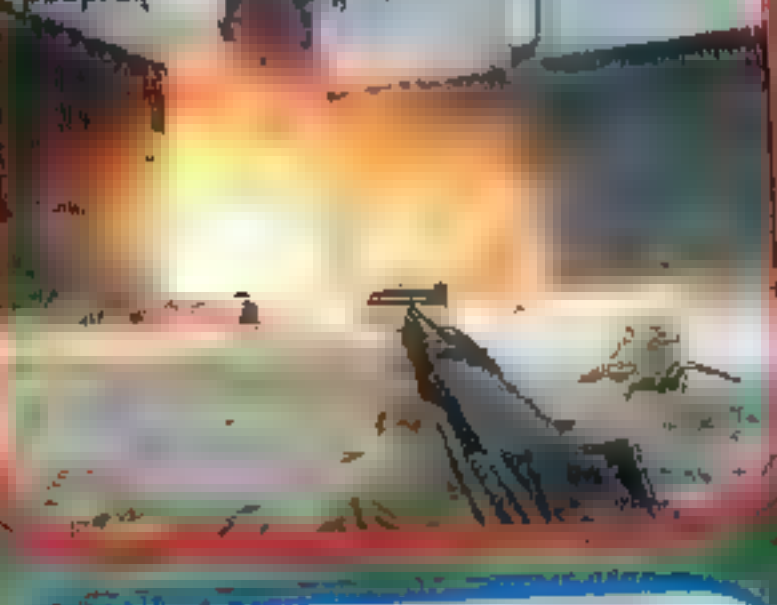
1 Odrzucenie z obstawy ostrzeliwującej amerykańskie wojsko Bork



2 Chronić kolegów z kompanii. Niejednokrotnie odpłacać się tym samym



3 Dla świętego spokoju nie zapomnij posprzątać



1 Działka przeciwlotnicza to broń groźniejsza od niejednego czołgu



2 Potrafia w bezwzględny sposób zająć się każdym napotkanym samolotem



3 Łutaj miałem trochę szczęścia. Kuka metrów dalej i byłoby po mnie



Call of Duty: United Offensive

FPS

* Wymagania sprzętowe:
Procesor 1.4 GHz
256 MB RAM, 2.4 GB HDD

cena 59.00

* Gra na platformy: PC

* Wersja PL * Multiplayer

* Activision / LEM

* www.callofduty.com

Klimat rodem z filmów wojennych. Dźwięk też nieźle robiący swoje.

Zbyt chaos na polu walki. Krótka kampania dla jednego gracza.

Grafika

Dźwięk

Fajda

5

5

4

Jeżeli tyknąłeś CoD, spokojnie tykniesz też UO, ale zacznij się przyzwyczajać do częstego save'owania



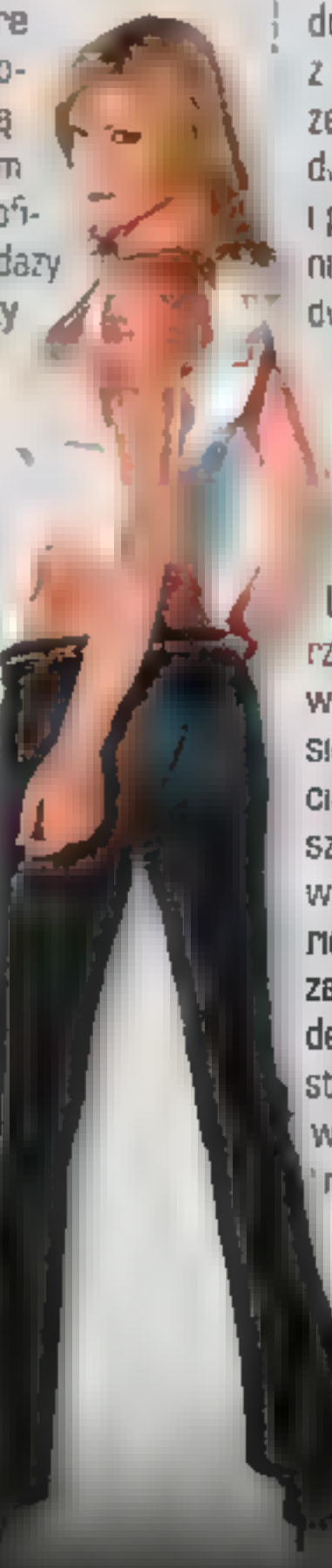
NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Sequel wcale nie musi być gorszy od oryginału – czego dowodzi druga odsłona nielegalnych wyścigów w wykonaniu EA

Premiera drugiej części gry NEED FOR SPEED UNDERGROUND (planowana na połowę listopada) to wydarzenie, na które miliony wyścigów komputerowych czekają z niecierpliwością. Co ciekawe, prace nad tytułem rozpoczęły się jeszcze przed oficjalnym rozpoczęciem sortowania części pierwszej. Autorzy czekali na odzew ze strony graczy, a ze był on zdecydowanie pozytywny, ledwie rok później wielkimi krokami nadchodził bowiem dobry sequel. Po dłuższym obcowaniu z grą mogę stwierdzić, że programiści z Electronic Arts wsłuchali się w informacje płynące od fanów gry. Dzięki temu w NFS UNDERGROUND 2 znajduje się mnóstwo ulepszeń, poprawek oraz nowych rozwiązań.

Pozory mylą

Na pierwszy rzut oka wszystko jest takie samo. Oto stajesz do nielegalnych wyścigów w fikcyjnym, amerykańskim mieście Bayview czekającym na ciebie dziesiątki niedo-



do rozegrania i tona tuningowego sprzętu do zainstalowania w swojej bryczce. Brzmi znajomo, ale różnica jest sporo. Przede wszystkim, znacznie zmieniła się geografia terenu, po którym będziesz się poruszać. Tym razem dostajesz aż pięć różnych dzielnic wielkiego miasta, połączonych ze sobą siecią autostrad. Każdy z rejonów ma inne cechy – w jednym domnować będzie sieć szybkich dróg, w innym z kolei napotkasz większe zagęszczenie natężenie ruchu. A na wzgórzach czeka na ciebie dużo wymagających zakrętów i nawrotów. No i piękny widok reszty Bayview. Co więcej łącznie będziesz mógł przejechać się po prawie dwustu kilometrach dróg.

Freestyle

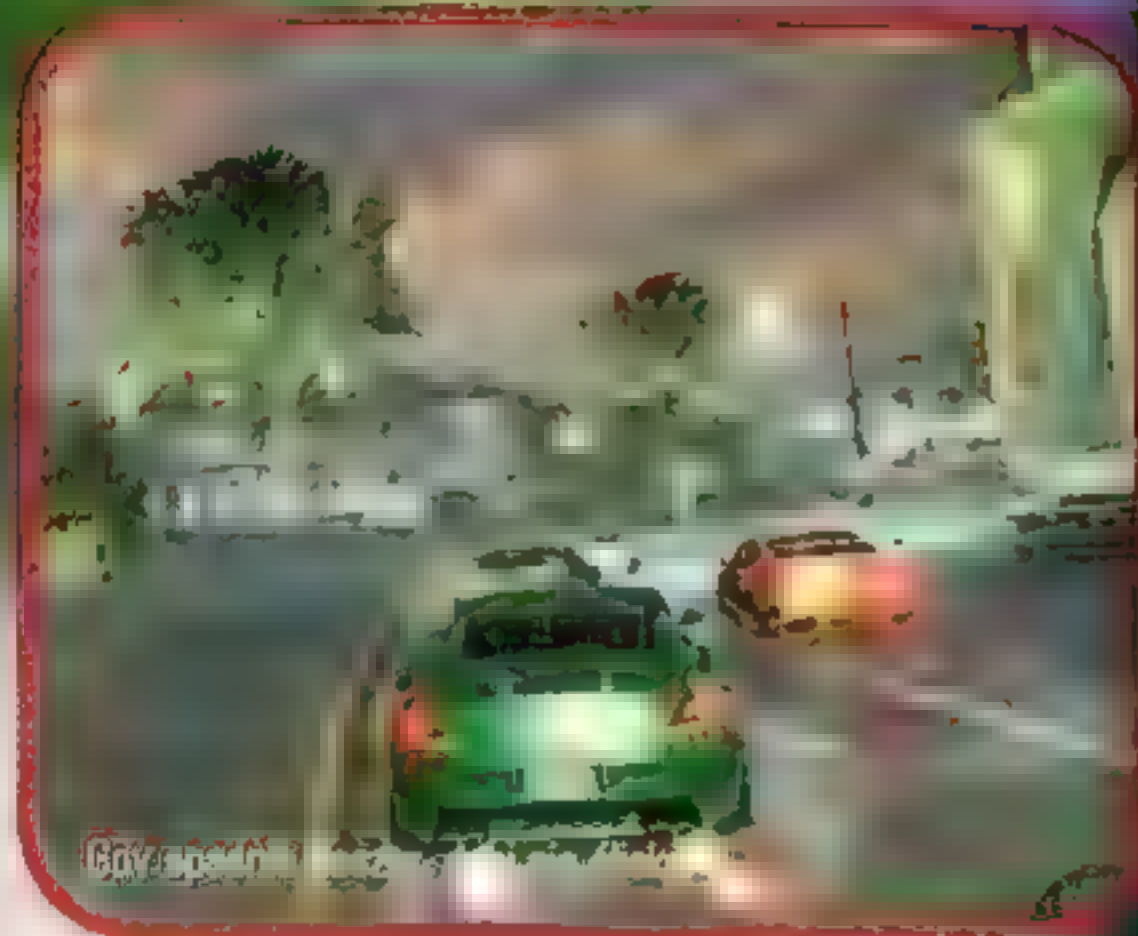
Autorzy gry diametralnie zmienili podejście do trybu kariery. W oryginalnej NFS UNDERGROUND całość rozgrywki była uporządkowana – gracz musiał pokonywać etapy wyznaczone przez komputer. W efekcie można się było szybko zniechęcić. Ja na przykład mam ciężką alergię na wyścigi typu Drift, a w pierwszej części nie mogłem uniknąć regularnego w nich występowania. Teraz od początku kariery masz dużą swobodę, choć już pierwsze zadanie wymaga od ciebie podjęcia ważnej decyzji. Otóż dostajesz w swoje ręce pięknie stylizowane auto, z poleceniem, aby odprawić je właścicielowi do garażu. Jednak równocześnie na mieście odbywa się kilka ciekawych wyścigów. Czy podejmiesz ryzyko i weźmiesz udział w którymś z nich, wiedząc, że narazisz się tym samym właścicielowi? Dalsze etapy kariery także zapewniają swobodę wyboru. Zglądając do mapy, zawsze znajdziesz kilka róż-

nych typów proponowanych rajdów i jeśli któryś z nich ci nie pasuje, możesz przeżyć całą grę ani razu nie biorąc w nim udziału. Oczywiście pozostawiona graczowi swoboda oznacza, że tym razem mniejsze znaczenie ma fabuła. Łczą się tylko wyścigi!

Zbieraj grosiwo wytrwale

Trochę inaczej wygląda też inicjowanie wyścigów i rozwój kariery. Eksplorując zakamarki aglomeracji, napotkasz przeciwników chętnych do zmierzenia się z tobą w nielegalnym rajdzie. Na mapie są one zaznaczone odrębnym kolorem, wystarczy podejść i trzymać się przez chwilę „na ogonie”, a wtedy wyścig się rozpocznie. To pojedynki „jeden na jeden”, lecz poza nimi będziesz także otrzymywał informacje od innych rajdowców oraz swojej przewodniczki, Rachel. Celem waflo jest zdobycie forsy na zakup sprzętu tuningowego oraz gromadzenie punktów reputacji. O ile w pierwszej części NFS UNDERGROUND kasę zdobywało się na prawdziwie szybko i łatwo (co pozwalało na

zakup praktycznie dowolnej części, bez względu na cenę), obecnie trzeba się napocić, by na lepszy sprzęt zarobić. Tylko zwycięstwo zapewni przyływ gotówki, a każdy zakup wymaga należytej przemyślenia. Punkty reputacji zyskujesz dzięki zachowaniu na trasie. Gra promuje dwa typy zachowań, dostajesz plusy



za wejście w zakręt z poślizgiem („power slides”) oraz za sekcje rajdu, które przejechałeś bez żadnego kontaktu z przeszkodą („clear sections”). Z kolei punkty ujemne otrzymujesz za wypadki drogowe.

Od Malucha do Mercedesa

W grze dostajesz do wyboru ponad trzydzieści najbardziej popularnych typów aut. Poza znanymi już z pierwszej części w „dwojce” znalazły się jeszcze, m.in. Lexus LS300, Mazda RX-8, Mitsubishi 3000GT i Lancer Evo VIII czy Pontiac GTO. Możli-



wości rozbudowy są niewarygodne. Ponieważ części jest tak wiele, ich zakup podzielono na kilka sekcji. Stąd obecność kilku rodzajów sklepów tuningowych – musisz je samodzielnie odnaleźć, co jest denerwujące, bowiem nie są one zaznaczone na mapie. Najważniejszy jest oczywiście

„performance tuning”, gdzie usprawniasz elementy związane z osiągią i mechaniką (łącznie 20 typów). W „body shop” z kolei zakupisz części ulepszające wygląd twego samochodu. No i wreszcie jest też sklep „car specialty” z takimi komponentami jak sprzęt stereo czy lampy neonowe. W grze pojawił się

Efektowne skoki i zderzenia nagradzane są powtórkami

tych, zamkniętych trasach, gdzie jedno okrążenie zajmuje czasem nawet poniżej pół minuty

Zmiany nie ominęły trybu sieciowego. Autorzy odeszli od możliwości walki między graczami z różnych konsol, ponieważ rozwiązanie to, zastosowane przy okazji pierwszej części UNDERGROUND, nastąpiło kłopotów, gdy wyszły patche na pecety. Pojawił się za to rozbudowany tryb LAN. Tutaj do serwera można podłączyć każdy komputer znajdujący się w danej sieci lokalnej. Strzeżcie się właścicieli korporacji, jeśli waszym pracownikom przyjdzie do głowy załogować się w sieci do NFS UNDERGROUND 2!

nadta „dyno performance tuning track”, czyli miejsce, gdzie swoje auto możesz podrasować pod kątem wybranego typu rajdu. Tak więc tym razem wolniej i bardziej konsekwentnie dążyć będziesz do złożenia swojego wymarzonego auta. Warto jednak podkreślić, iż twórcy zaskoczyli nas jeszcze jednym rozwiązaniem. W pierwszej NFS UNDERGROUND byłeś przywiązany do jednej bryki, natomiast w sequelu możesz w trybie kariery wymieniać swoje pięć aut czekających w garażu, bez konieczności sprzedawania jednego i zakupu innego.

Więcej zabawy

W NFS UNDERGROUND 2 powracają znane tryby zabawy – Circuit, Drift, Drag i Sprint. W przypadku Drifta nastąpiły pewne modyfikacje. Nie ścigas się już samotnie, lecz w grupie, więc poza oddawaniem się efektownym ślizgom musisz uważać, by nie zderzyć się z innymi uczestnikami rajdu. Nowe opcje rozgrywki to Outrun, Underground Racing League oraz Street X (wymawiane jak „street cross”). W pierwszym z nich zabawa polega na odnalezieniu dowońnego, stuningowanego auta i wyzwaniu jego posiadacza na pojedynek. Wygrywa ten, któremu uda się oderwać od przeciwnika na odległość większą niż 300 metrów. Tryb Street X tymczasem polega na ściganiu się po ma-

Graficznie gra jest oczywiście bliska doskonałości. Ciekawym dodatkiem są warunki pogodowe (efekt rozmywającej się na ekranie kropli deszczu jest naprawdę wypasiony). Muzyka jest taka, do jakiej, twórcy serii zdążyli nas już przyzwyczaić – szybka, dynamiczna, czasem hip-hopowa. Jeśli chodzi o balans między realizmem a zręcznościówką, twórcy poszli odrobinę bardziej w stronę symulacji – zapomnieli o wchodzeniu w zakręt w ostatniej chwili i na pełnej prędkości. Choć z drugiej strony moduł uszkodzeń nadal nie ma żadnego. Z kolei tuningowanie nie wymaga znajomości rzeczy – możesz kupować gotowe zestawy lub samemu majsterkować. A potem pozostaje ci jedynie jazda!

Poczuj MOC XTREMALNYCH doznań!

XR

xpand rally



Jedno jest pewne – na pełną wersję warto czekać!

CD-Action

- Wspaniały pogody, które nie tylko wpływają na widoczność, ale także na oświetlenie i dynamiczne zmiany temperatury, tworzą niespotykany do tej pory efekt realizmu.
- Ponad 35 szczegółowych modeli samochodów rajdowych z ultra realistycznym wyglądem i dźwiękami, które idealnie odwzorowują ich charakter.
- Wspaniały system zarządzania, który pozwala na zakup i sprzedaż samochodów, dodatkowo odwzorowane z fotograficzną jakością.
- Rozbudowany tryb kariery z ponad 10 wyścigami w zróżnicowanych rajdowych okolicznościach, połączonych z 300 szczegółami do tuningowania samochodów to kilkadziesiąt godzin wspaniałej rozrywki.
- Bogaty tryb multiplayer, a w nim m.in. Rally, Rally Cross, Free Style.
- Świetny model prowadzenia samochodu w dwóch trybach: Arcade i Simulation.
- Intuicyjny edytor pozwalający łatwo stworzyć własne trasy.
- Wymagający komputerowy przeciwnik posiadający zróżnicowane umiejętności prowadzenia samochodu.
- Unikalne połączenie najlepszych cech prawdziwych rajdów i rally crossu. Trasy rajdowe o zróżnicowanych nawierzchniach i skalach trudności.
- Rewelacyjne efekty graficzne od błota wylatującego spod kół, przez realistyczne przejazdy przez wodę na padającym śniegu skończywszy.

od 24go września w sprzedaży



sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 prefix 62) 73 72 739
e-mail: sprzedaz@techland.pl

www.xpandrally.com



Praktyczny i Szybki

Oto kilka stron internetowych, na których można znaleźć ciekawe informacje na temat tuningu i wyścigów ulicznych w Polsce.

- www.etuning.pl
Porady dla tunerów, sugerowana prasa (wśród nich „Spoiler” – pojawia się wśród nagród w NFS UNDERGROUND 2), mnóstwo zdjęć i kameramij imprez
- www.republika.pl/carmovies
Stronka z ciekawymi filmami – pokazy, wypadki, testy
- www.tuning.pl
Prezentacje samochodów, konkursy, sklep, kalendarium wydarzeń i informacje prasowe
- www.streetracing.pl
Mnóstwo ciekawych artykułów, poza tym zdjęcia kluby link internetowe itp.

Need For Speed Underground 2

Rajdowa

* Wymagania sprzętowe:
Procesor 800 MHz
256 MB RAM, 1 GB HDD

cena 139.00

* Gra na platformy: PC, Xbox, PS2
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

* EA Games / EA Polska
* http://www.needforspeed.com

Mnóstwo nowych trybów: uliczny świat, więcej sprzętu, aut, kłopoty z odnalezieniem kluczyków

Grafika

Dźwięk

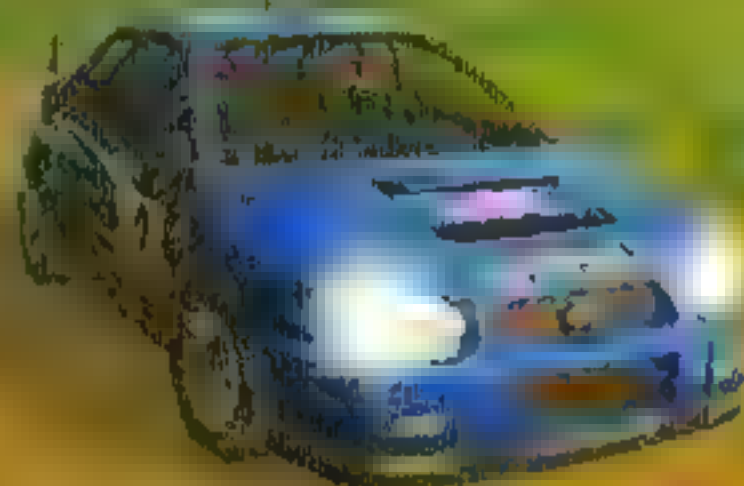
Fajda

5 4 5

Jak na powrót w niecały rok po pierwszej części, w NFS UNDERGROUND 2 znalazło się dużo nowego

RICHARD BURNS RALLY

Zabawę 3D i 180 stopni widzenia oraz m. ręcznymi. Warto poświęcić czas na trening



Gracze krzyczą „Chcemy realizmu!“. Nie wiedzą, nieszczęśnicy o co proszą. Do niedawna szczytowe osiągnięcia w dziedzinie symulacji rajdów WRC utożsamiano z najnowszymi częściami COLINA. Tymczasem RICHARD BURNS RALLY oferuje więcej, niż ktokolwiek mógłby przypuszczać. Gracze z pewnością to docenią, ale czy pokocha? Niekorzy z pewnością

Richard Burns nie był tylko figurantem licencjonodawcą. Najmłodszy czempion Mistrzostw Wielkiej Brytanii i Mistrz Świata 2001 czynnie wspierał team developerów jako doradca w zakresie modelu jazdy i specyfiki konkretnych aut. I to, że nad grą siedział człowiek znający się na rzeczy, widać, słychać i czuć. RBR przy pierwszym kontakcie przytłacza fizyką jazdy i bogatym systemem zniszczeń oraz przyprawia o zawrót głowy możliwością zmian na drobniejszych parametrach aut. Ale po kolei.

W środku garczek miodku

Do gry wrzucono osiem samochodów WRC na czele z niebieskim Subaru Impreza 2003 na złotych felgach. Poza tym dostajemy klasyczne autka jak Mitsubishi Lancer Evo VII oraz Toyota Corolla. Na odblokowanie czeka kolejnych pięć maszyn: Citroën Xsara T4, Hyundai Accent, Peugeot 206, Subaru Impreza 2000 oraz MG ZR Super 1600. Naturalnie wozy WRC poza karoserią niewiele mają wspólnego ze swoimi serijnymi odpowiednikami. Zastanów się zatem, czy zdołasz okiełznać takiego 300-konnego potwora, bo model jazdy ci tego nie ułatwi, a odwrotu nie będzie. Ale o tym później. Jeśli chodzi o umieszczone w grze zawody, dostępnych jest 6 rajdów: Pirelli International Rally, Anglo-Japan Rally, Japan Rally, Arctic Lapland Rally, Ramada Express Hotel International Rally (USA), Mont Blanc Rally oraz Subaru Rally of Canberra (Australia). W sumie daje to niecałe 40 OS'ów, a do tego niektóre z nich stanowią po prostu odcięcia „pod prąd”. Gra nadrobi to jednak drugimi (do kilkunastu minut!) i wymagającymi trasami.

Jeszcze żadna gra rajdowa nie zbliżyła się w takim stopniu do rzeczywistości. Jeszcze żadna nie dała mi takiego wycisku

Zmagania w trybie Rally Season należy poprzedzić wizytą w szkółce samochodowej. Richard wtajemniczy cię tam w nuanse zaawansowanego modelu jazdy – poczynając od rozpędzania auta i hamowania, poprzez zmianę biegów (jest automat, uff :-)) i naukę optymalnego wchodzenia w zakręty aż do zakręcania na ręcznym, wpadania w kontrolowany poślizg, radzenia sobie na różnych rodzajach nawierzchni i umiejętności doboru zawieszania do warunków trasy. Już sam tryb Rally School może ostro dać się we znaki, ale warto go ukończyć, by choć trochę oswoić się z autem. Warto, a nawet trzeba, gdyż bez ukończenia podstawowej części kursu nie zostaniesz dopuszczony do zawodów.

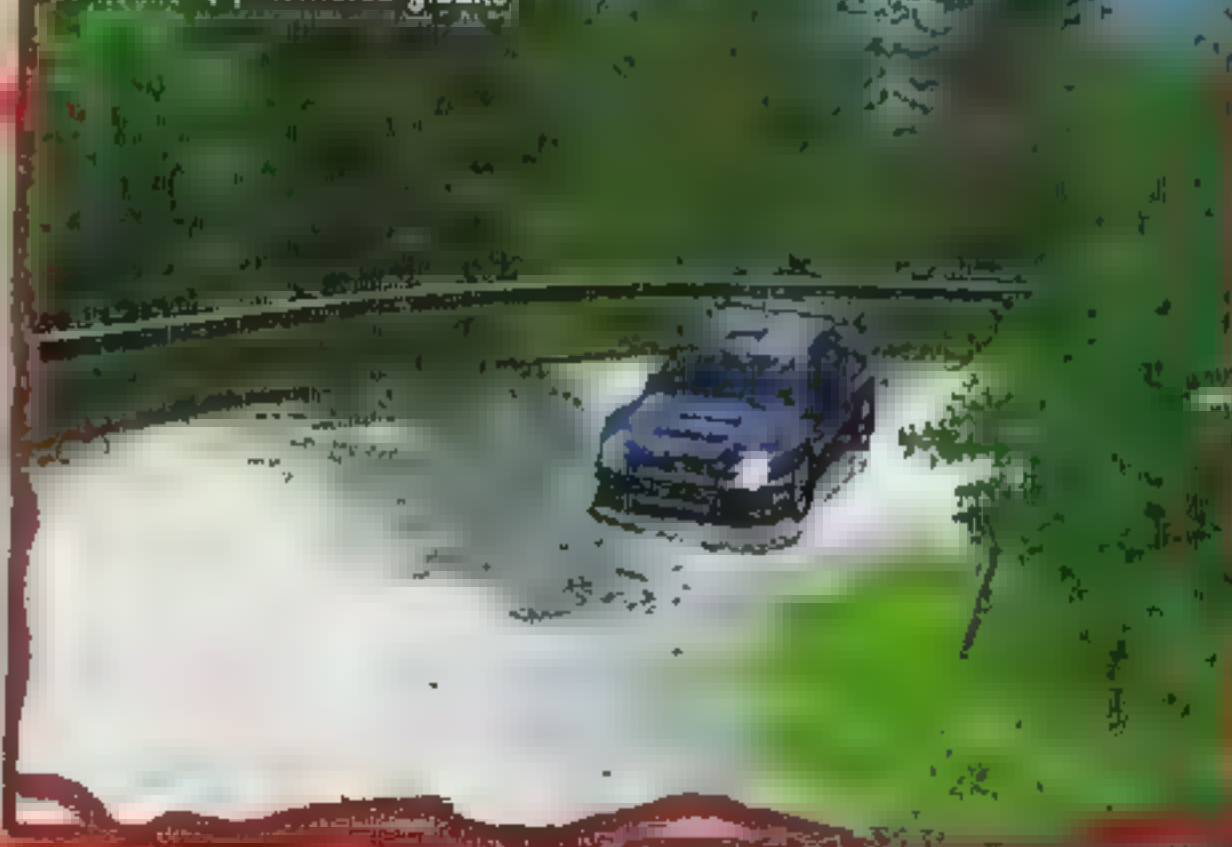
Tradycyjnie, oprócz wspomnianej szkółki i trybu mistrzostw, dostępna jest opcja Quick Rally, która pozwala szlifować technikę jazdy na OS'ach odblokowanych w trybie Rally Season. Najlepsi mogą spróbować współzawodnictwa z mistrzem w trybie Richard Burns Challenge, warto jednak przygotować się psychicznie na srogą porażkę. Zostaje jeszcze tryb Multiplayer, jak zwykle przyjemny, szczególnie jeśli nie dajesz sobie rady w innych trybach.

Przed startem możesz niemal dowolnie zmieniać ustawienia wozu. I tu zaczyna się cyrk, bo opcji konfiguracyjnych jest naprawdę od groma. Jeszcze żadna gra (telewizyjna czy konsolowa, nie wspominając o możliwości ingerencji w ustawienia maszyny. Zmiana ciśnienia w każdej z opon z osobna, zabawa z amortyzatorami, zmiana „długości” biegów, mapowanie dyferencjałów, ustalanie momentu obrotowego silnika, „kustomizacja” pracy przepustnicy... Rozumiesz coś? Ja też nie.

Jeszcze tylko ustalamy wrażliwość auta na uszkodzenia: Off, Safe, Reduced i Realistic. O ile na dwóch pierwszych da się pojeździć, tak już tryb Realistic dla „mientkich” nie jest. Czołowy gong w bandę lub drzewo kończy wyścig,

nawet jeśli do kolizji doszło przy stosunkowo niewielkiej prędkości. Zbyt intensywna katowana fura prędko zrewanżuje się zatarciem silnika, z kolei jazda po wertepach zaowocuje zerwaniem amortyzatorów, pęknięciem pólci i ogólną demolką zawieszenia. Nawet jeśli dasz radę kontynuować wyścig, może się okazać, że samochód nie przekracza prędkości 40 km/h i ściga w lewo. W takiej sytuacji pozostaje tylko restartować zawody. Wizualizacja uszkodzeń spełnia standardy – porywane drzwi, wybite reflektory, popękane szyby, karoseria do blacharki. Niewielkie nawet stłuczki mogą sprawić, że samochód zacznie wydawać z siebie ciekawe dźwięki, o obrotach dymu nie wspominając.

Powtórki wyglądają bardzo efektownie, jeśli trasę pokonałeś gładko



Co-Driver

Richard Burns – w roku 1993 zdobył mistrzostwo Wielkiej Brytanii wstawiając się jako najmłodszy zwycięzca w historii. Wygrana w Rajdzie Safari w 1998 zaowocowała lukratywnym kontraktem ze stacją Subaru, z którą Richard związany jest do dzisiaj. Dalsze pasmo sukcesów zostało ukoronowane Mistrzostwem Świata zdobytym w roku 2001. Fani nadali mu przydomek Richard The Lionheart – Ryszard Lwie Serce.



SUBARU Impreza

Wydanie 1998
 Moc 200 KM
 Moment 250 Nm
 Prędkość 180 km/h
 Czas 0-100 7,2 s
 Ciężar 1250 kg



WRC to w końcu kawał zjawstwa, nawet jeśli konstruktorzy dbają o zminimalizowanie ich masy. W tym kontekście zachowanie samochodu wypada częstokroć karykaturalnie. Niemniej fizykę jazdy zaproponowaną przez RBR trzeba poczytać jako krok naprzód, choć ciągle nieco niepewny. Model jazdy da się okiełznać, wymaga to jednak długiego i żmudnego treningu. Na szczęście satysfakcja, jaką daje bezbłędne przejechanie kil-

ku minutowego DS'a, rekompensuje włożoną w trening pracę. Oczywiście nie każdy gracz będzie miał ochotę przestawić się z „arcadowego” COLINA na nie do końca „realistycznego” RICHARDA. I słusznie, ale warto spróbować. I dobra rada – jeśli nie masz solidnej kierownicy, skombinuj sobie przynajmniej, pad z gatkami analogowymi.

Chcesz realizmu, a jesteś przekonany, że nie wystarczy ci COLIN? RICHARD BURNS RALLY przebiega wszystko, co do tej pory zaproponowano, jeśli chodzi o realistyczne gry rajdowe.

Model jazdy budzi respekt, zwątpienie we własne umiejętności. Nasuwa się pytanie, czy furę WRC rzeczywiście prowadzi się tak ciężko? Nie czuję się na siłach orzekać w tej kwestii, bo samochody WRC widuję co najwyżej w TV. Trudno, jednak nie odnieść wrażenia, że w pewnym momencie autorzy jakby się zapomnieli. Ale jeżeli programiści uczynią grę nieco przystępniejszą, kolejne edycje RICHARDA mogą zrzucić z tronu walecznego Szkota. W tej chwili grę polecam tylko największym fanom wirtualnej motoryzacji.



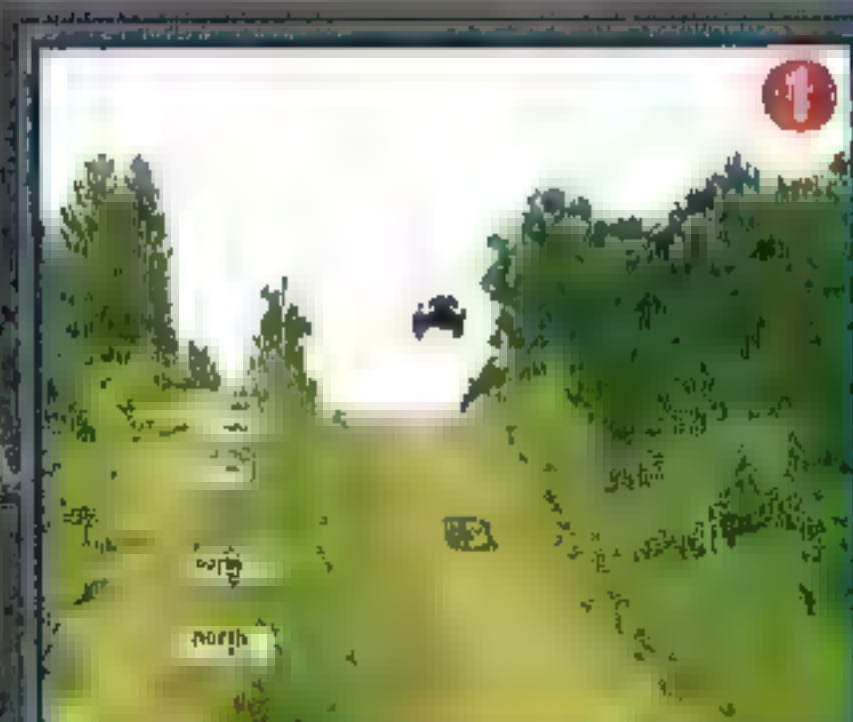
Nawet lekkie zahamowanie w podbiegu może skończyć się przechyleniem

O ścianę garczek śmiałany

Graficznie RICHARD prezentuje ciut niższy poziom do czwartej części COLINA, nie wspominając już o recenzowanej gdzieś obok edycji 2005. Oprawa została wyraźnie podkręcona

Waleczny

Model jazdy jest inny. Trudniejszy, to z pewnością. Auto łatwo wymyka się spod kontroli, natychmiast zbyt gwałtowne hamowanie blokuje koła i wyrzuca furę w pobliskie zarośla. Samochód łatwo traci kontakt z podłożem, łąduje zaś w sposób często nieprzewidywalny. Hamowanie – nawet na płaskim odcinku z wyprostowanymi kołami – potrafi postawić auto bokiem. Zbyt gwałtowne szarpanie kółkiem powoduje wykręcenie efektownego bączka i przy odrobinie niefartu – dzwoni w drzewo. Ogólnie rzecz biorąc, auta są zbyt lekkie lub, grając się za słaba – takie jest moje odczucie. Boldy



Waleczny, może, ale nie jest to dobra rzecz



Waleczny, może, ale nie jest to dobra rzecz



Waleczny, może, ale nie jest to dobra rzecz

Richard Burns Rally

Rajd

* Wymagania sprzętowe:
 Procesor 1.6 GHz
 256 MB RAM, 3.1 GB HDD

* Gra na platformy: PC, PS2, Xbox
☒ Wersja PL ☒ Multiplayer

* SCI / LEM
 * www.richardburnsrally.com

Realistyczny engine
 Realistyczny system jazdowy
 Momentami karykaturalne zachowanie auta
 Stopień trudności

Grafika
 Dźwięk
 Frajda

Hardcore, najprawdziwszy hardcore. Jedynie dla konasów i znawców gier rajdowych

4 5 4

Czwarta część MYSTA ponownie zabiera nas w cudowną podróż po tajemniczych, nierealnych światach. Jest super!

MYST[®]

IV

REVELATION

Istniała niegdyś cywilizacja D'ni. Starożytny lud władał potężną Sztuką Pisania, zdolną stworzyć nowe światy i łączyć je z ich własnym wymiarem. Tak było dawniej. Dziś ostatnim przedstawicielem rasy D'ni jest Atrus – genialny inżynier i wynalazca, który swoje życie poświęcił piegowaniu Sztuce Pisania. Spędzając lata na opisywaniu fantastycznych krań, zdołał stworzyć wiele niesamowitych Wieków (bo tak nazywano pisane światy). Pasja Atrusa nie podobala się jednak jego synom, którzy zapagnęli zniszczyć dzieła ojca. Nie mając innego wyjścia, Atrusa uwięził Srrus i Achenar w odległych Wiekach. Wkrótce wszelki słuch o nich zaginął.

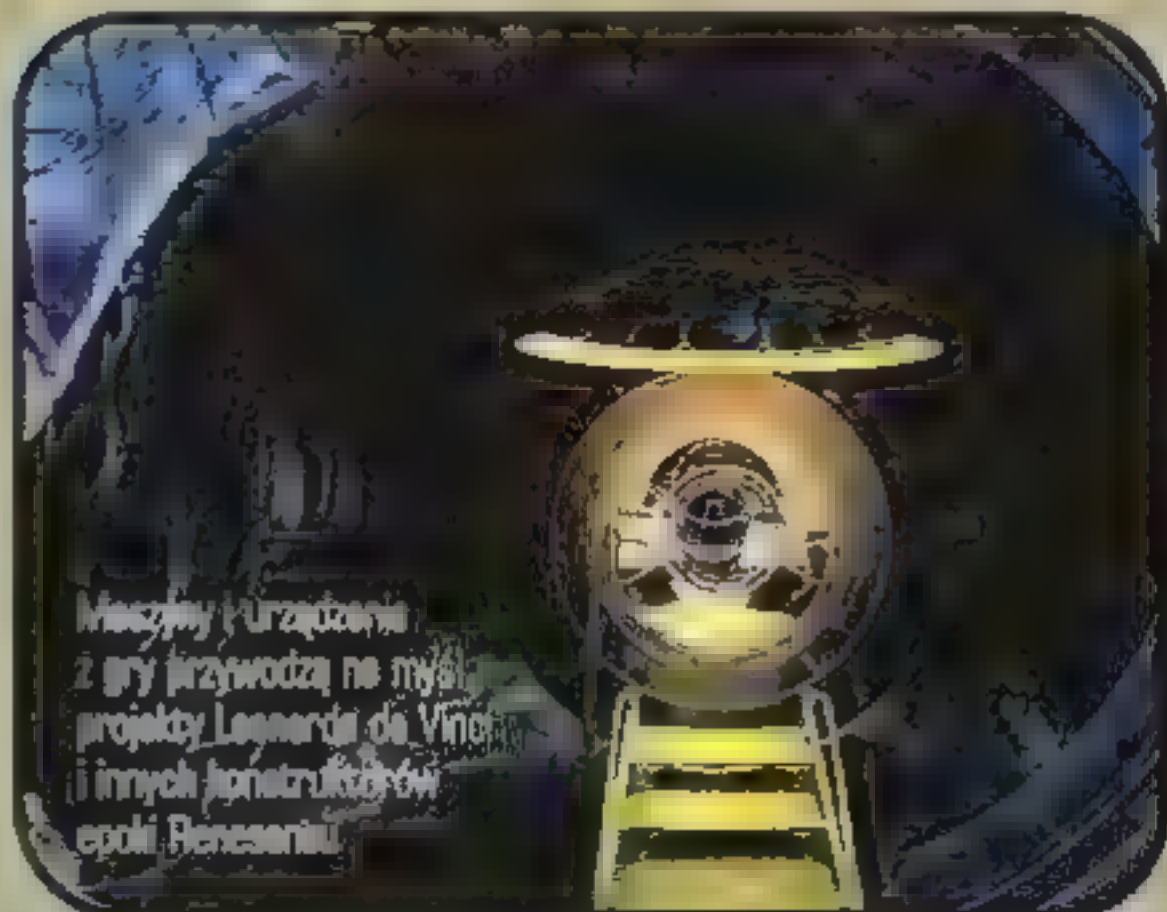
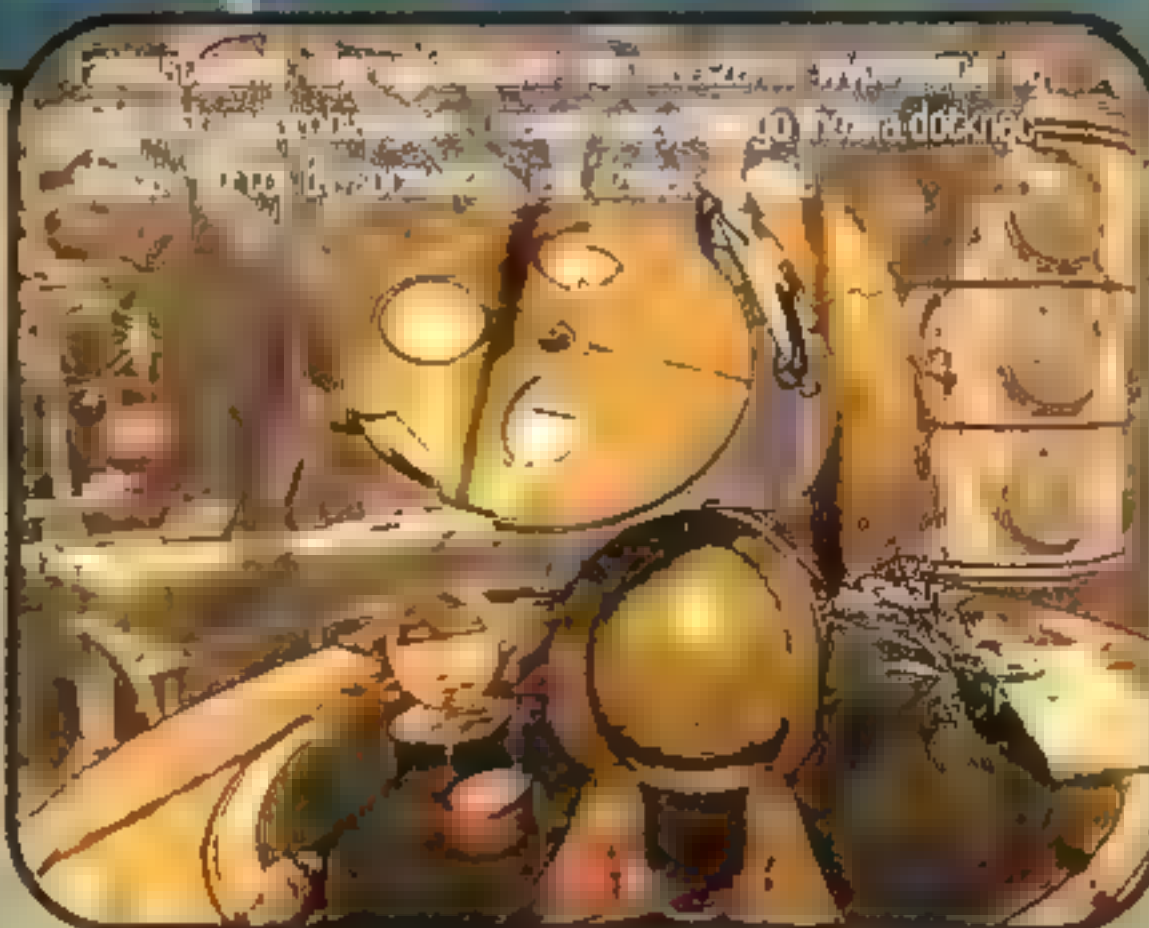
Tak w wielkim skrócie przedstawia się fabularna otoczka serii MYST sagi, która na stałe wpisała się na karty historii gier komputerowych. REVELATION stanowi piątą już odsłonę serii, bo oprócz oryginalnego MYSTA, sequeła RIVEN i trzeciej części EXILE, niedawno ukazała się URU, również bazująca na motywach sagi.

Jako bezimienny bohater przyjaciel Atrusa przybywasz do Wzku Tomahna, gdzie Atrus wie dzie spokojne życie z żoną i córeczką Yeesha. Pierwsza godzina gry upływa na zwiedzaniu i pomaganiu Atrusowi w usunięciu pewnej usterki. Wkrótce dochodzi do groźnego wypadku, w wyniku którego Yeesha i Atrus przepadają bez śladu. Podróżując przez kolejne Wzki, starasz się odnaleźć przyjaciół. Czyżby Srrus i Achenar maczeli w tym palce?

MYST stawiał na perspektywę FPP i maksymalnie intuicyjny interfejs – tak jest i tym razem. Z jednego ekranu na drugi przenosisz się za pomocą kłębka, przy czym przemieszczanie rzadko towarzyszy animacja. Zwykle ekran szybko przechodzi w następny i po ulamku sekundy jesteś już parę kroków dalej. To dobre rozwiązanie – oglądanie w nieskończoność podobnych filmików szybko by zbiżydło. Bardzo fajnie opracowano kursor. Ma on formę dłoni, która w zależności do możliwych do podjęcia działań wykonuje stosowne gesty. Np. gdy wskażesz dźwignię lub inny ruchomy element, łapka zasysgnalizuje możliwość chwycenia i użycia mechanizmu. Najfajniejsze jest to, że gdy już złapiesz za taką wajchę, musisz ją jeszcze za pomocą myszki przeciągnąć do siebie, w bok itp. Niby drobna, ale kwestia interakcji

z otoczeniem w e na tym zyskuje. Dotknąć można niemal wszystkiego – sprawdzanie, jak dźwięk wydają poruszane wszędzie drobiazgi, przynosi kąpę radości. Inaczej, zabrzmbłaszany randel, inaczej pędzelek, inaczej zaszeleści karte uszka – a inaczej zadzwęczy porcelanowa lampa.

Podróżnik ruszający na podbój Wieków nie miał łatwego życia. Mystowe łamigłówki zawsze stanowiły wyzwanie – nawet dla doświadczonych graczy. Tak jest również i tym razem. Zwiedzając kolejne lokacje natkniesz się na ogromną ilość przełączników, mechanizmów, symboli, schematów i maszyn, których przeznaczenia możesz się co najwyżej domyślać. Rozgryzienie zależności zachodzących między elementami układanki, skłarzenie ich ze sobą i połączenie w całość może zająć długie kwadransy, godziny, w ekstremalnych przypadkach nawet dni! Rozwiązanie łamigłówek wymaga często podróżowania między różnymi Wiekami w poszukiwaniu poszlaki czy choćby natchnienia. MYST nie lubi pośpiechu



Maszyny i urządzenia z gry przywodzą na myśl projekty Leonarda da Vinci i innych konstruktorów epoki Renesansu.



— przebiegając przez lokacje truchci-
kiem, niechybnie przegapisz jakiś sym-
boli czy notatkę ze schematem. Pro-
gram nagradza spokój ducha i po-
korę — uporanie się z zagadką przyno-
si wielką satysfakcję.

Warto przygotować sobie zeszyt
i kilka ołówków — będzie co notować
po drodze. Co ważne, poziom trudno-
ści puzzli wzrasta stopniowo,
a więc nie ma niebezpieczeństwa, że
zalniesz się już na początku gry.
W beznadziejnych przypadkach po-
mocna jest mapa i system podpowie-
dzi zaszyty dość głęboko w menu gry.
Na pochwałę zasługuje fakt, że gra-
czom pozostawiono dużą swobodę
działania. W efekcie nawet gdy za-
tniesz się gdzieś, frajdę sprawia
samo zwiedzanie tajemni-
czych krain.

Trzeba też wspo-

mnąć o dwóch ciekawych pomysłach,
jakie autorzy zawarli w grze.
Pierwszym z nich jest aparat
fotograficzny, dzięki któremu
zawsze możesz uwiecznić inte-
resujący Cię szczegół. To bardzo
wygodne rozwiązanie — nie ma
potrzeby później wracać kawał
drogi czy notować wszystkiego
na kartkach. Do zdjęć możesz
też dodać kilka słów komentar-
za. Drugim fajnym patentem
jest opcja „zip mode”, pozwa-
lająca w mgnieniu oka prze-
nieść się do jednej z trzech
kluczowych lokacji, które
ostatnio odwiedziłeś. Pozwa-
la to zaoszczędzić sporo
czasu, który straciłbyś na
jałowym beganiu w tę
i z powrotem. Ta swoista
„teleportacja” działa jednak

tylko w obrębie danego Wieku, co uniemożliwia skok „na dru-
gi koniec gry” i nie burzy klimatu wędrówki.

W odróżnieniu od w pełni trójwymiarowego URU, REVELA-
TION wykorzystuje głównie prerenderowaną grafikę. Ale jak to
wygląda! Tak pięknie przygotowanych tel. nie widziałem jeszcze
w żadnej grze przygodowej. Wysoka rozdzielczość, piękne kolo-
ry — artyści i graficy dosłownie zaszaleli, dzięki czemu kolejne
Wieki diametralnie się różnią. Tomekna — bajeczna osada ukry-
ta w skalistym kanionie; Spire — mroczna i tajemnicza kraina
przywodząca na myśl serce Mordoru; Haven — tropikalno-pre-
historyczne plenery oraz Serenia — Wiek przypominający
zaginione miasta Majów, Azteków i Inków. Oklaski na ręce za
rewelacyjnie oddaną florę i faunę — momentami człowiek czuje
się jak w rajskich ogrodach. Po niebie majestatycznie suną ba-
le cumulusy, a gdy podniesiesz głowę, słońce oślepia cię ostrym
błyskiem. W kolejnych komnatach podziwiasz dbałość o deta-
le i zagospodarowanie przestrzeni — pełno tu drobiazgów: note-

sików, ołówków, próbówek, kałamarzy, lamp,

pędzików, nożyczek, książek, filizanek, wazoni-
ków... To naprawdę robi wrażenie. Przy tym
gra nie jest statyczna — znajdziesz w niej wo-
dospady, ruchome pomosty, falujące na wie-
trze liście. Do prerenderowanych tel. dodano
również dynamiczne oświetlenie i nieco trój-
wymiarowych obiektów. Animacji jest sporo
i rewelacyjnie komponują się z resztą grafiki —
naprawdę ciężko odróżnić, co jest tłem, co
animacją, a co trójwymiarowym obiektem.
Skoro już wspomnieliśmy o filmkach, trzeba
powiedzieć, że w grze wzięli udział żywi aktorzy —
w tej kwestii MYST powraca do korzeni
serii, mimo że inni producenci dawno już ode-
szli od podobnych bajerów. Aktorzy, choć ra-
czej niedoświadczeni, zagrali dobrze i w zasa-
dzie nie ma się do czego przyczepić.

Udźwiękowanie to kolejny majstersztyk. Sły-
chać świergot ptaków, pisk wody, szum
wiatru w koronach drzew, zgrzyt pracujących
maszyn, bzyczenie starego zasilacza.
A wszystko tak cudownie komponuje się z muzy-

ką... Duża swoboda wędrówki, w połączeniu z zapierającą dech
w piersiach grafiką i rewelacyjnym dźwiękiem tworzą wspaniałą at-
mosferę. Po prostu chcesz tam być, wędrować, odkrywać kolejne
tajemnice Wieków, cieszyć się pięknem otaczającego Cię świata,
wsluchiwać się w odgłosy przyrody. Nawet jeśli zagadki ci nie idą!

Co ciekawe, prace nad MYSTEM IV powierzono oddziałowi Ubi Soft
Montreal, czyli ludziom odpowiedzialnym za SPRINTERA. Efekt
potwierdza klasę developera. Z uwag na wizualny i dźwiękowy prze-
pych, gra została wydana na nośniku DVD. Miejmy nadzieję, że MYST
IV przyczyni się do popularyzacji „nowej” technologii, tak jak lata te-
mu uczynił to pierwszy MYST z formatem CD-ROM. Dla tego tytułu
warto zmodernizować swego blaszaka!

VOTUM SEPARATUM: my, niżej podpisani, Joel i Frogger,
uważamy, iż seria MYST to najnudniejsze gry, jakie zdarzyło się rasie
ludzkiej wyprodukować. Na sam dźwięk słowa MYST czujemy, jak
nam śniadanko do garbka podchodzi...

Mystic Dream-Team

Na sukces czwartego MYSTA pracowali nie
tylko chłopaki z montrealskiego oddziału Ubi
Soft. W przedsięwzięciu udział wzięli również
Peter Gabriel, członek zespołu Genesis. Mu-
zyk, znany również z ostatniego znakomitego
solowego albumu „Up”, specjalnie na potrze-
by gry przygotował kawałek „Curtains”.
W rolę Yessha, córki Atrusa, wcieliła się Ju-
lietta Gossett, młodziutka aktorka debiutu-
jąca niedawno obok Gerarda Depardieu w fi-
lmie „Nouvelle France”. Pieczę nad scenarju-
szem sprawowała pisarka Mary De Marle,
która pracowała wcześniej przy HOME
WORLD 2 i MYST III: EXILE. A teraz najlep-
sze: jeden z utworów skomponowała i nagra-
ła Kapela ze Wsi Warszawa! Miejmy nadzie-
ję, że to nie ostatni grawy występ naszej
uznanej folkowej formacji!

Wszystko tak cudownie komponuje się z muzy-



www.imro.pl

Jeżeli nudzą Cię inne serwisy,
to zajrzyj do nas. Jesteśmy nowi,
a przez to nie zepsuci!

Zaproś znajomych
dotrzymaj nam kroku w rozwoju,
a my zapewnimy Ci dobrą zabawę

W **IMPERIUM KOMPUTEROWE**
Ten adres będzie też Twoim

logodzwonki
komputery
gry

IMRO to nie tylko rozrywka dla Ciebie,
to też przyjemność dla twojego aparatu
flash.imro.pl



Myst IV Revelation

Przygoda

* Wymagania sprzętowe:
Procesor 700 MHz,
128 MB RAM, 3.5 GB HDD

cena
119.90

* Gra na platformy: PC
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Ubisoft Montreal / Cenega
* www.mystrevelation.com

Atmosfera, oprawa
audiowizualna, fabuła,
interfejs... Wszystko!

Tu mogłoby być
odrobina ostrzejsze

Grafika 5
Dźwięk 6
Fajda 5

Jedna z najcu-
downiejszych
przygodówek
ostatnich lat. Po-
kazana dla zmyślo-
wych i ciała

Dla Drugoklasisty

Seria wysmienitych programów edukacyjnych, których bohaterem jest sympatyczny królik w przydługich niebieskich dzinsach na pupie. Zwierzątko wraz ze swoimi przyjaciółmi podróżuje po całym świecie i przeżywa niesamowite przygody. Przy okazji uczy się logicznego myślenia, kojarzenia faktów oraz wytrwałości. W wolnych chwilach rozwiązuje zadania matematyczne, uczy się pisać i porównywać, a także

zdobywa wiele interesujących wiadomości na temat otaczającego świata.

Gra dostępna jest w czterech różnych wersjach – dla przedszkolaka, zerówkowicza, pierwszaka i drugoklasisty. Zawsze można też włączyć jeden z trzech stopni trudności, ułatwiając bądź utrudniając sobie rozgrywkę. Podczas zabawy program tworzy szczegółowy raport, który umożliwia rodzicom śledzenie postępów dziecka w nauce. Królik Bystrzak jako jedyny królik w kraju rekomendowany jest przez Ministerstwo Edukacji Narodowej i Sportu, a także Polskie Towarzystwo Dysleksji. Każdy rodzic powinien intensywnie przemyśleć zakup!



5

Kubusiowe Przedszkole

Kubuś Puchatek, misiu malutki, nie pił fajek, nie pijał wódki... Nic dziwnego, że dzieciaki pokochały go na zabój. Disney postanowił ową miłość wykorzystać. Nakręcił film fabularny, później serial animowany, a niedawno do sklepów trafiły trzy gry edukacyjne opowiadające o przygodach ferajny ze Stumilowego Lasu. Spodobać się przedszkolakom, odpowiednio: maluchom, średniakom i starszakom. Rodzicom też się spodoba, bo nie tylko poprawia kondycję umysłową

ich dzieci, ale po prostu pozwolą im odpocząć. Ponoć słodkie na początku „a co to” i „a dlaczego” stają się później niebardziej wkurzającymi tekstami, na jakie stać małe dziecko.

Gra łączy elementy zręcznościowe z czysto edukacyjnymi. Gracz spędza długie godziny ze swoimi wirtualnymi przyjaciółmi (Kubusiem, Królikiem, Tygryskem, Prosiaczkiem i Krzysiem), uczy się literek i głosek, porównuje obiekty i rozwiązuje liczne problemy. Przy okazji rozwija swoją wyobraźnię i poznaje pierwsze słowa w języku angielskim i francuskim.



tekst: Michał „Joel” Zacharzewski

4

Samodzielna wersja popularnego moda do UNREAL TOURNAMENT, przypominającego nieco ostarzony COUNTER-STRIKE. Dwie drużyny zbroją się, po czym robią wypad na mapę (wioska w górach, miasteczko, stacja kolejowa) i gnoją się wzajemnie aż do ostatniego żywego egzemplarza. Akcja toczy się w teraźniejszości, więc i broń jest współczesna, świetnie odwzorowane i nie są wyważone. Wydarzenia toczą się

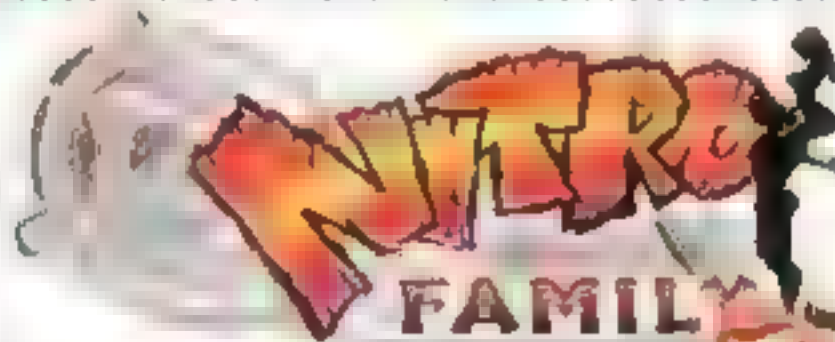


szybko, a realizm walk jest spory. Czy zatem warto grę kupić?

Cóż, darmowe TACTICAL OPS było naprawdę fajne, podobnie jak COUNTER-STRIKE. Obie gry miały wielu fanów, których spory z cyklu „moja gra jest lepsza” ubarwiły niejedno forum. Komercyjne wersje tych tytułów zawodzą. Porównując je do innych świetnych gier widać niedoskonałości grafiki i słysząc niedoróbki dźwiękowe. Nowe mapy i skiny nie powalają na ziemię, a w Sieci brakuje chętnych do grania. Jeśli więc już grać, to w darmową wersję. Oczywiście gdy ma się ośmiu-dziesięciu chętnych do zabawy

Prosimy o 450 MB, 64 MB RAM

3



Gra została niemiłosiernie zechana przez niemal wszystkie polskie czasopisma. Jednym ze współwinnych jest zresztą sam wydawca, który umieścił na pudełku napis „Strzelanka roku 2004 – Gamer Extra”, zapominając wyjaśnić, iż wzmiankowane czasopismo wydaje on sam. I choć NITRO FAMILY nie umywa się do polskiego PAIN-KILLERA, o FAR CRY nie wspominając, to jednak dostarcza kilka chwil niezłej zabawy. W dodatku kosztuje grosze!

Głównym bohaterem programu został Victor Chopski. Gość wraz z żoną Manią wyrusza zgnuć Louisa, przywódcę gangu Złoty Dzwonek, a jednocześnie generała armii bandziorów uzależnionych od psychodelicznego narkotyku. Szczęśliwa Rodzina Głupie? No jasne, ale cóż

z tego, skoro akcji w NITRO FAMILY nie brakuje. Gra jest krwawą strzelanką FPP, działającą na silniku zapożyczonym z SERIOUS SAM. Oferuje około 50 rodzajów przeciwników, kilkanaście dużych poziomów, siedem potężnych broni i możliwość ładowania z dwóch gunów jednocześnie. Dość szybko się też nudzi, ale nie jest tak, że odrzuca od monitora.



3



Pomysłowy Creative

Firma Creative nie wzięła swojej nazwy z kosmosu, ich nowe produkty są dla rynku jak powiew świeżości. Twórcy kultowej linii SoundBlaster mają dla Ciebie dwie interesujące propozycje

Pierwszą z nich są głośniki Creative TravelSound 200, przeznaczone dla osób lubiących podróże. Stancją doskonale uzupełnienie cyfrowych odtwarzaczy audio firmy Creative serii Zen oraz MuVo, a także innych przenośnych odtwarzaczy CD i notebooków. Obudowa jest odporna na uderzenia (w granicach rozsądku, rzecz jasna...), a dwie cienkie membrany zapewniają zadowalającą jakość dźwięku. Zastosowanie technologii Wide sprawia, że uzyskujemy efekt zbliżony do dźwięku z przestrzennych głośników. Odtwarzanie plików MP3, które często różnią się natężeniem dźwięku, będzie obsługiwane przez funkcję Normalizer zapewniającą wyrównanie poziomów. Cena detaliczna Creative SoundTravel wynosi 199 zł, a wraz z głośnikami dostajesz futerał podróżny.

Jeśli lubisz słuchać radia, a w pobliżu komputera czy notebooka nie masz żadnego odbiornika, zainteresuj się modulem Creative Digital FM Radio X-B. Ten mały i lekki odbiornik radia UKF podłączany jest do komputera przez port USB. Jest to ciekawe rozwiązanie dla wszystkich osób, które chcą korzystać z radia wszędzie tam, gdzie tego potrzebują. Moduł zapewnia wysokiej jakości dźwięk, cyfrowe strojenie, zaś funkcja Autotune pozwala szybko wyszukać najlepiej odbierane stacje lokalne. Creative Digital FM Radio X-B wyposażony jest w wyjście słuchawkowe typu „mini-jack” i posiada trzy przyciski, którym możesz przypisać ulubione stacje radiowe. Radyko kupisz już za 159 zł.

Creative TravelSound 200
• Moc: 2 W RMS na kanał
• Pasmo przenoszenia: 150 Hz – 20 kHz
• Odstęp sygnału od szumu: 80 dB
• Baterie: cztery baterie AAA
• Czas: do 20 godzin
• Waga: 283 g bez baterii, 311 z bateriami
• Cena: 199 zł

• Wymiary: 6,5 cm x 2,2 cm x 1,3 cm
• Waga: 13,3 g
• Zakres: 87,5 – 108 FM
• Porty: USB i „mini-jack”
• Cena: 159 zł



Creative Digital FM Radio X-B
• Wymiary: 6,5 cm x 2,2 cm x 1,3 cm
• Waga: 13,3 g
• Zakres: 87,5 – 108 FM
• Porty: USB i „mini-jack”
• Cena: 159 zł

Logitech presents...

Logitech nie zagraża gruszek w papirze – ostatni kwartał roku to czas zakupów prezentów i wydawania ciężko zarobionych pieniędzy

Bardzo atrakcyjnie prezentuje się nowa myszka Logitech MX1000 Laser Cordless Mouse. Jest to pierwszy na świecie gryzoń, który korzysta z laserowego czujnika. Nowa technologia sprawia, że MX1000 jest superprecyzyjna, co przyda się osobom pracującym przy obróbce grafiki bądź w arkuszach kalkulacyjnych. Promień lasera jest niewidoczny dla ludzkiego oka i przez to całkowicie bezpieczny. Wiązka lasera jest emitowana przez wypolerowany srebrny pierścień w podstawie myszy. Oświetla ona przestrzeń znajdującą się pod myszą, a następnie po odbiciu wraca do myszy przez ten sam pierścień. Czujnik znajdujący się wewnątrz myszy przechwytuje szczegóły podłoża. Jest on w stanie przechwycić 58 megapikseli obrazu podłoża w ciągu sekundy. Gdy mysz laserowa

• Format: AVI (video), BMP, JPG
• Rozdzielczość: 30
• Zakres widzenia: 42 stopnie pionowo
• Interfejs: USB 1.1 i 2.0
• Cena: 209 zł

Digital Cordless
• Rozdzielczość: 640 x 480
• Format: AVI (video), BMP, JPG
• Rozdzielczość: 30
• Zakres widzenia: 42 stopnie pionowo
• Interfejs: USB 1.1 i 2.0
• Cena: 209 zł

Cyfrowy potwór

Nikon wprowadził niedawno na rynek nowy model aparatu z serii COOLPIX – coś dla szukających wszechstronnego „potręca”

COOOLPIX 8400 umożliwia fotografowanie w skali makro z odległości nawet 3 cm, dzięki czemu fotograf może wypełnić cały kadr niewielkimi obiektami oddanymi ze zdumiewającą precyzją. Zakres ogniskowych od 24 do 85 mm (odpowiednik dla formatu 35 mm) aparatu COOLPIX 8400 daje wyjątkowe możliwości fotografowania różnorodnych obiektów – od krajobrazów po portrety. COOLPIX 8400 wyposażono w funkcję bezpośredniego drukowania PictBridge. Funkcja szybkiego Autofokusa ułatwia umieszczanie nawet najbardziej niespodziewanych zdarzeń. Wyposażenie aparatu w monitor LCD typu TFT o zmiennym kącie rozdzielczości 134 000 punktów ułatwia fotografowanie w różnych pozycjach, znad głowy, z wysokości, talii i pod innymi kątami. Z innych przydatnych funkcji należy wymienić możliwość nagrywania filmów (640x480) z korekcją poruszenia aparatem podczas rejestracji, automatyczny dobór kolorów w zależności od fotografowanego obiektu oraz obsługę standardu USB do transferu danych do komputera. Cena tego cuda do najniższych nie należy i wynosi 4399 zł.

Nikon COOLPIX 8400
• Wymiary: 113 x 82 x 75 mm
• Matryca: 8 megapikseli CCD 2/3 cala
• Wyświetlacz LCD: typ TFT, 1,8 cala
• Waga: 470 g
• Nośniki danych: CompactFlash II, Microdrive
• Standard zapisu: JPEG, RAW, TIFF (zdjęcia), Apple quicktime MJPG (video)
• Cena: 4399 zł



Logitech MX1000 Laser Cordless Mouse • Typ: laserowe • Zasięg nadaj-
nika: do 2 metrów • Ilość przycisków: 8 programowalnych • Ergonomia:
dla praworęcznych • System: Windows 98, 2000, Me, XP oraz Mac OS
X+ • Interfejs: USB lub PS/2 • Cena: 330 zł

warto wspomnieć o Tilt Wheel Plus Zoom, która umożliwia przewijanie w trzech wymiarach: w górę i w dół, w lewo i w prawo oraz w głąb i do siebie. Podczas pracy z takimi aplikacjami jak Power Point czy Word można łatwo powiększyć niewielki fragment slajdu lub raportu, a następnie szybko przejść do widoku całego dokumentu. Naciśnięcie rolki w lewo lub w prawo umożliwia szybkie przewijanie poziome (na przykład w długich dokumentach Excela) lub przeglądanie zdjęć w trybie przeziści w Windows XP. Mysz charakteryzuje się ciekawym, futurystycznym wyglądem – utrzymana jest w tonacji niebiesko-grafitowej.

Drugi gadżet to kamera internetowa QuickCam Communicate. Mniejsza konstrukcja łączy znajomy, okrągły kształt kamer Logitecha z ostrymi, ukośnymi liniami, które obramowują wpuszczoną soczewkę i przyciągają do niej uwagę. QuickCam Communicate współpracuje z coraz większą liczbą aplikacji wideo. Łatwo się je, używa we wszystkich popularnych komunikatorach, takich jak MSN Messenger, AOL Instant Messenger oraz Yahoo! Instant Messenger. Do kamery dołączona jest

też wersja próbna oprogramowania VideoCall for Broadband, które pozwala na zsynchronizowane przesyłanie głosu i wideo przez szerokopasmowe połączenia internetowe. Za pomocą QuickCam Communicate można również wysyłać zdjęcia i filmy wideo do rodziny i przyjaciół za pomocą maila. Kamera posiada zintegrowany mikrofon. W opakowaniu z urządzeniem znajduje się kłama, która umożliwia zamocowanie kamery na płaskim ekranie LCD albo na wyświetlaczu notebooka. Ceny obu urządzeń wynoszą 330 zł za myszkę i 209 zł za kamerkę.

Oko Saurona obserwuje dom

Wydziwiać z rodzicami na kolejny dzień weekendu, bawić się o mieszkanie, a nie stoczyć wias na firmę ochroniarską? Ma ma problem? Ed nicelow-
na firma zainstaluje
monitoring

Już w czwartym kwartale tego roku oferta fińskiego koncernu zostanie poszerzona o kompletny system obserwowania obiektów, wyposażony w detekcję ruchów i zmiany temperatury otoczenia. Nokia Remote Camera będzie miała możliwość nagrywania filmów z dźwiękiem oraz robienia zdjęć zawsze wtedy, gdy wykryje niepożądaną aktywność w monitorowanym mieszkaniu. Co istotne, kamera nie potrzebuje stałego dostępu do Internetu. Wystarczy podłączyć ją do prądu oraz do sieci komórkowych poprzez kartę SIM. Definiujesz nazwę użytkownika i urządzenie jest gotowe. Nie byłoby w tym nic nowego (w końcu kamery przemysłowe też nagrywają obraz 24 godziny na dobę), gdyby nie fakt, że Nokia Remote Camera ma możliwość przesyłania do ciebie informacji o każdej aktywności w monitorowanym obiekcie na e-mail lub telefon komórkowy. Cena tego sprytnego urządzenia jest spora, wynosi aż 450 euro, lecz podobno bezpieczeństwo własnego „kwadratu” jest bezcenne.

Warto wiedzieć

Genetu lub złą jakość wykonania, firma naprawi go lub wymieni na nowy. To się nazywa przywiązanie do klientów!

Łatwiej z MTP

Microsoft zapowiedział stworzenie protokołu Media Transfer Protocol, ułatwiającego korzystanie z aparatów cyfrowych w Windows XP. MTP w połączeniu z Windows Connect Now (który jest dostępny po zainstalowaniu Service Packa 2) może uczynić transfer zdjęć jeszcze przyjemniejszym i to nawet w przypadku urządzeń o ograniczonych możliwościach komunikacyjnych. Nowymi protokołami zainteresowali się m.in. Canon i Nikon, które w najbliższym czasie powinny wypuścić aparaturę w pełni korzystającą z ich dobrodziejstw.

Nowy wirus w sieciach P2P

Ostrzegamy osoby korzystające z Sieci Peer-to-Peer – w sieci krąży niebezpieczny wirus o nazwie Mender.E. Robek ukrywa się pod postacią plików Cradice.exe, Serf.exe, No Cd.exe, kcygen.exe. Po infekcji wirus tworzy kilkadziesiąt kopii i wpisuje się do rejestru, aby uruchamiać się przy starcie systemu. Jego aktywność przejawia się w wysyłaniu wiadomości do osób z kartej adresowej z przypadkowymi załącznikami. Procedura powtarza się wielokrotnie, co wpływa na szybkość działania zainfekowanego komputera. Ratunkiem jest pośledzenie programu antywirusowego z aktualnymi bazami danych i dokładne skanowanie całego systemu w poszukiwaniu „robota”.

ZAP...

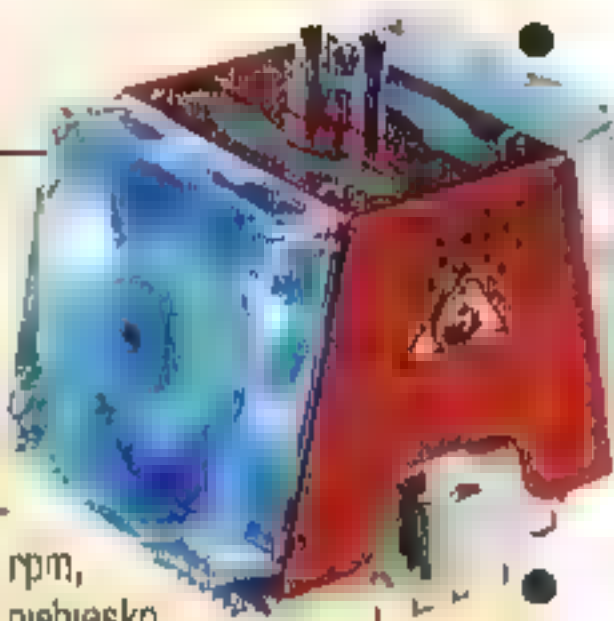
PRZED

TELEFONIZACJĄ



Klasyczne
ATARIBajeranckie
wiatraki

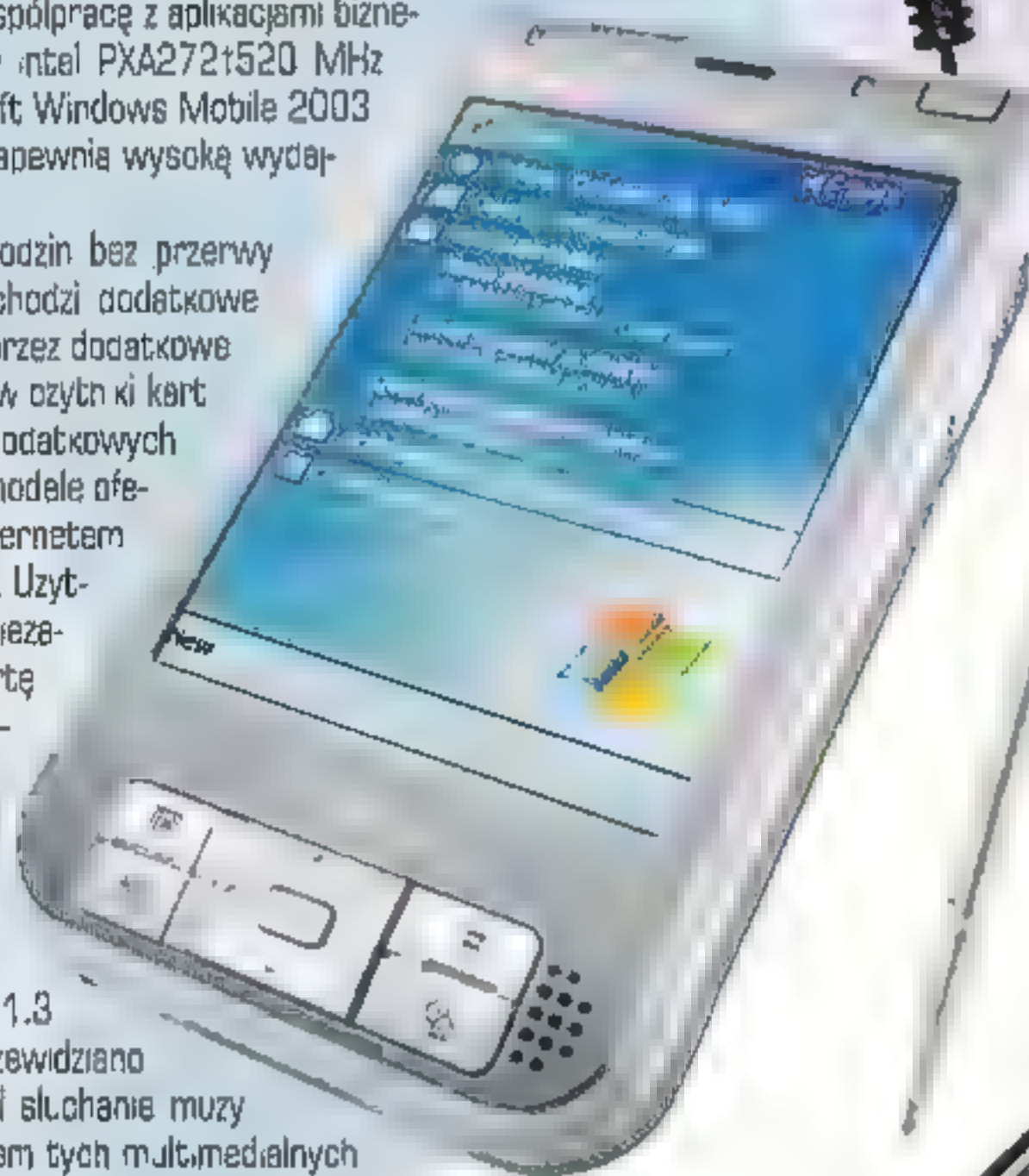
Jezeli lubisz ekstrawagancki wygląd komputerów, zainteresuj się nowymi wiatraczkami firmy GacialTech – Limba 2000 i Limba 2000 Pro. Nowe coolery wyposażono w dwa wiatraki chłodzące, z których każdy kręci się z prędkością 2000 rpm. Wersja Pro oferuje 3200 rpm, a ponadto zaopatrzona jest w świecące na niebiesko diody. Oba wiatraczki zaprojektowano dla gniazd socket A z myślą o Athlonach XP.

Zabaweczki
z górnej półeczki

Dwa nowe modele palmtopów Pocket LOOX serii 700 firmy Fujitsu Siemens Computers łączą najnowsze rozwiązania technologiczne, elegancki wygląd, optymalną funkcjonalność – jak zwykle w przypadku tych urządzeń – wysoką cenę.

Nowe PDA służą do zaawansowanego zarządzania informacjami oraz pozwalają na bezprzewodowe połączenie się z Internetem oraz współpracę z aplikacjami biznesowymi. Zastosowano w nich najnowszy procesor Intel PXA272t 520 MHz. Oba sterowane są systemem operacyjnym Microsoft Windows Mobile 2003 for Pocket PC Second Edition. Takie połączenie sił zapewnia wysoką wydajność przy jednoczesnym ograniczeniu poboru mocy.

Na obu urządzeniach można pracować do 12 godzin bez przerwy. W razie wymiany baterii głównej z pomocą przychodzi dodatkowe ogniwo, które pozwala utrzymać palma na chodzie przez dodatkowe 30 minut. Pocket LOOX 710 i 720 wyposażone są w czytniki kart SD I/O i CF, co pozwala na szerokie zastosowanie dodatkowych elementów jak karty pamięci czy moduły GPS. Oba modele oferują możliwość bezprzewodowego połączenia z Internetem (WLAN IEEE802.11b), Bluetooth 1.1 i podczerwień. Użytkownicy, którzy pragną stałego połączenia z Siecią niezależnie od miejsca, mogą zamówić dodatkową kartę CONNECT2AIR GSM/GPRS do połączenia przy pomocy sieci komórkowych. Wyświetlacz 3.6 cala VGA w modelu LOOX 720 z rozdzielczością 640x480 pikseli gwarantuje przejrzysty obraz oraz możliwość pracy w trybie „landscape” (poziomym). Dodatkowo w obu modelach wbudowany jest aparat cyfrowy (1.3 Megapixel) i lampka błyskowa. Przewidziano także nagrywanie sekwencji wideo i słuchanie muzyki w formacie MP3. Jedynym minusem tych multimedialnych kombajnów jest ich cena – za model Loox 710 zapłacisz 1946 złotych, a Pocket Looxa 720 wyceniono na 2340 zł. Sprzęt idealny dla tatusiów-biznesmenów.

PlayStation 2
na diecie

Sony Computer Entertainment Europe zaprezentowało odchudzoną wersję PlayStation 2. PStwo, jak potocznie mówi się o tej konsoli, jest mniejsze od swojej starszej siostry o 75%. Jej wagę zredukowano o połowę. Jest również cieńsza – teraz ma 2.8 cm szerokości (stara obudowa PlayStation 2 mierzy 7.8 cm). Nowa wersja została dodatkowo wyposażona w port do rozgrywek sieciowych. Pojawi się w sklepach od początku listopada w cenie 149 euro za sztukę. Premierze „cienszka” towarzyszyć będzie kolejna generacja gier, zawierająca m.in. GRAN TURISMO 4, THE GETAWAY BLACK MONADY, EYE TOY PLAY 2, KILLZONE i GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS. Nowy wygląd, nowa cena i parę murowanych „honorów” zapewnią PlayStation 2 pękniętą emeryturę.

Modding
od Tracera

Po co się męczyć i samemu upiększać obudowy komputerów? W większość firm ma już w swojej ofercie pudełka, które odmieniają oblicze twojego blaszaka.

Tracer TR0-911 TURBO-JET to nowy model obudowy komputerowej, wyposażony w efektywne mechanizmy chłodzące i charakteryzujący się oryginalnym wyglądem. Unikalny design, nowe obudowy Tracer zawdzięczają przednie turbiny chłodzące, podświetlonej błękitnym kolorem, a także oryginalnym drzwicom osłaniającym napędy komputera. Obudowa wyposażona jest dodatkowo w przezroczystą boczną ścianę, za którą umieszczony został świecący w trzech kolorach wiatrak. Tracer TR0-911 TURBO-JET ma wymiary 200x440x430 mm. Posiada cztery kieszenie 5.25 cali, dwie 3.5 cali oraz trzy ukryte miejsca na napędy, np. twarde dyski. Obudowa posiada złącza USB i Audio na frontowym panelu. Jej konstrukcja została wzmocniona przez zastosowanie blachy o grubości 0.7 mm. Cena detaliczna TURBO TR0-911 JET z przezroczystą ścianą boczną wynosi około 230 zł.

Lata 20.
według Nokii

Okres zwirowanych lat 20. był inspiracją przy tworzeniu nowej linii telefonów komórkowych Nokii. Seria 7xxx to zaskakujące połączenie art deco z nowoczesnością.

Nokia 7280 to komórka inna niż wszystkie – zrezygnowano w niej z klawiatury numerycznej na rzecz głosowego wybierania numerów. Rozsuwana obudowa pozwala odbierać i kończyć połączenia energicznym ruchem nadgarstka. Ciekawe tylko, jak wysłać z niej tak popularne w kraju nad Wisłą SMS-y? No ale jest to najwyższa półka i ludzie z grubą kaską nie zaprzęcają sobie głowy czymś tak banalnym. Z kolei Nokia 7270 kusi aplikacją Converter, która przelicza rozmiary ubrań czy butów. Telefon polecamy miłośnikom międzynarodowych zakupów. Natomiast Nokia 7260 to przede wszystkim piękna obudowa, stylizowana na art deco w wydaniu industrialnym. Wzrok przykuwają chromowane i stalowe elementy. Aby się wyróżnić w tłumie, można wzbogacić swój telefon o akcesoria, takie jak oryginalne paski na rękę i futerały. Wszystkie trzy komórki mają wbudowane aparaty VGA.

Z pewnością ta linia telefonów bardziej przypadnie do gustu osobom „Arkadiusz-style” niż naszym ziomakom „z kraju na daczę”. No ale warto wiedzieć, co słychać w szerokim świecie, prawda?



NOKIA 7280

Czy Internet podróżuje już od jesieni?

22% VAT na Sieć!

Praktycznie nie ma szans na to, aby w Polsce została utrzymana dotychczasowa stawka VAT na usługi dostępu do Sieci. Komisja Europejska żąda od polskich władz wprowadzenia – tak jak w pozostałych krajach UE – opodatkowania Sieci główną stawką. Niestety, w Polsce wynosi ona aż 22%. Urzędników unijnych nie przekonały ar-

gumenty, że dostęp do Sieci w naszym kraju jest i tak na droższy w Europie – w odpowiedzi polskie władze usłyszały to, co już wiadomo od dawna: na wysokie ceny bardziej wpływa brak konkurencji, niż podatek. Niestety, jest to prawda. Od wielu lat nie robi się nic, aby zlikwidować monopol TP S.A., której działania wpływają na chora ceny Internetu.

Monitor Lumina Avacs

Mały elegant



Coraz więcej użytkowników zwraca uwagę nie tylko na jakość, ale i wygląd sprzętu. Jeśli należysz do tej grupy, na pewno zainteresuje cię najnowszy monitor firmy Lumina. Urządzenie nie tylko ślicznie wygląda, ale i oferuje bardzo przyzwoite parametry pracy (max. rozdzielczość 1280 x 1024). Dystrybutorem monitorów jest warszawski Megabajt.

! monitor kolorowy CRT
! sugerowana cena: 579 zł
! w sprzedaży: od 22 października

Garden Composer 3D

PC i motyka

Jeszcze nie tak dawno marzeniem każdego Kowalskiego był Fiat 126p, własne M-3 oraz kawałek polecka za miastem, dumnie



zwaną działką rekreacyjną. Obecnie niewiele się zmieniło, choć wielu Kowalskich ma nawet okazałe posiadłości ze sporym ogrodem i dylemat, jak urządzić zieleni wokół swego „pałacu”. Pomoże im w tym Garden Composer 3D Plus. W programie można zaplanować wszystko: od położenia ścieżek i wodosпадów, poprzez kształt rabatki, do rozmieszczenia drzew, krzaków. A potem wystarczy wezwać ogrodnika i dać mu wydruk...



O czym szumi w Sieci

Microsoft...
USA

Microsoft...
USA



ZAPUJ

PIRZED

TELEWIZYJ

ZIGZAP

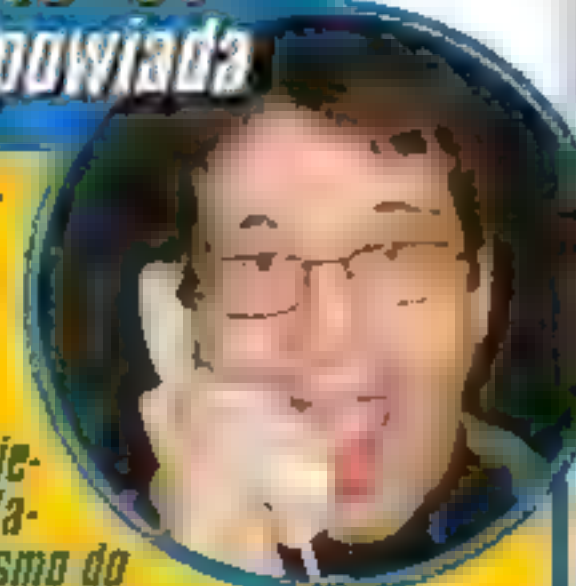
NOWY KANAŁ TV DLA CIEBIE

ZAPUJESZ?

www.zigzap.tv



czytelnicy pytają... Joel odpowiada

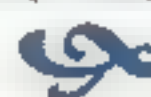


• Zakupiłem najnowszy numer miesięcznika **CLICK!** w kiosku pod blokiem, na górze, z takim zielonym dachem. Zamknąłem czasopismo do domu, rozwarłem folię, okazało się, że magazyn zawiera dwie płyty w kolorowych kopertkach. Obejrzałem je pod słońce, nie zawierały żadnych rys ani pieknieć. Pierwszą z nich włożyłem do czytnika, zaskrzypiała i rozpoczęła instalację. Proces przebiegał bez najmniejszych problemów. Po paru chwilach było po sprawie. Kliknąłem na ikonkę, która pojawiła się na ekranie. Gra wczytywała się, pojawiło się menu gry. Rozpocząłem zabawę i doszedłem do trzeciego etapu. Okazało się, że jest trudny. Macie jakieś kody?

W ostatnim numerze dostałcie mnóstwo listów o nauczycielach — nieudacznikach. Sam miałem takiego, ale się nie mogę zgodzić z tym, co wy wydrukowaliście. Bez przesady! Polonistka na pewno nie uczy informatyki i nie uczymy się przez pół roku Panta lub Notatnika! Dlaczego wydrukowaliście takie mocno zmyśnione listy?

Zenon

Oj, Zenon, Zenon, zmyślony to ty sam jesteś... Nie wiesz po prostu, co się na świecie dzieje. Ja podobne przypadki jak opisują nasi czytelnicy znam z własnego doświadczenia. Niestety, nie będzie nigdy dobrze, póki szkolnictwo nie stanie się całkowicie prywatne. Bo wtedy rodzice będą o wszystkim decydowali (kto płaci, ten wymaga, prawda?) i jeśli dyrektor szkoły zatrudni nauczyciela-nieudacznika, to za chwilę sam dostanie takiego kopa w dupę, że polecą w kosmos. A w państwowych szkołach wiadomo jak jest. Dyrekcja olewa wszystkich (i młodzież, i rodziców) rwącym strumieniem maczu. Bo czy się siedzi, czy się leży — pansa się należy.



lipaj

Informatyka w szkołach — tragedii ciąg dalszy

W ciągu trzech lat gimnazjum miałem 4 nauczycieli informatyki: plastyka, który każe nam ciągle rysować w Paintcie; polonistkę, która robiła nam normalne lekcje polskiego (chamstwo); nauczyciela techniki, z którym ani razu nie włączyliśmy kompów, tylko je rozbieraliśmy na części; i wreszcie (przez pół roku) wykwalifikowaną informatyczkę, która nas uczyła pisać strony WWW. Nic tylko sobie w tebie pełnać!

Seba

W związku z modnym ostatnio pisanem o szkolnych informatykach postanowiłem podzielić się z czytelnikami **CLICK!** moimi



przeżyciami. Najgorzej było w I klasie gimnazjum. Obawiałem się, że jak pójdę do gimnazjum, nie dam sobie rady na informatyce (miałem kompa od 2 lat). Myślałem, że nauczyciel będzie uczył nas jakiś niepojętych rzeczy, więc zdziwiłem się, kiedy na pierwszej lekcji mieliśmy przepisać i nauczyć się regulaminu pracowni! Spoko, myślałem, potem będzie lepiej. Ale było wręcz odwrotnie. Przez cały rok przerabialiśmy praktycznie sam Notatnik i okazało się, że wiem więcej niż nasz nauczyciel. Gościu miał jakieś 40 lat i tytuł magistra (chyba kupił go na bazarze!). W II klasie było niewiele lepiej. Uczymy się robić strony internetowe. Polegało to właściwie tylko na stworzeniu czegoś podobnego do strony z kolorowym tłem i paroma liniami tekstu. A żeby dostać celujący na koniec roku, trzeba było zrobić stronę główną i co najmniej 3 podstrony. Nic więc dziwnego, że pół szkoły miało 6 z informatyki na świadectwie. W trzeciej klasie wszystko się zmieniło, przyszła do nas nowa nauczycielka. Miała wszystko, co jest potrzebne dobremu nauczycielowi informatyki, tzn. pojęcie o komputerach, podejście do uczniów i ciacho 24-letki! Przerobiła z nami cały program nauczania w ciągu 2 tygodni, a potem przez cały czas słuchaliśmy na lekcjach muzy i ewentualnie, jeśli ktoś miał jakieś problemy, po prostu się pytał i zawsze otrzymywał rzeczową odpowiedź. Pod koniec roku nawet przeszliśmy na „ty”. Niestety gimnazjum się skończyło i teraz idę do liceum.

KuZmEn

Prosiłście o listy o nauczycielach-tumanach, więc piszę. Nasz nauczyciel z II klasy gimnazjum był tak niekompetentny jak tylko niekompetentnym można być. Jedynym, co robiliśmy (a raczej co mieliśmy robić) na lekcjach, była obsługa Panta, ewentualnie Worda. Żeby mieć piątkę lub szóstkę, wystarczyło napisać 3 linijki tekstu czy też skopiować obrazek z Netu. Facet zawsze kazał otworzyć wyżej wymienione programy i wygodnie zasiadał do swego nauczycielskiego kompów, aby posiedzieć na jakimś serwisie. Na lekcji panował chaos, totalna samowolka, teoretycznie coś zadawał, w praktyce „róbta, co chceta”

KONKURS

do wygrania figurki postaci z filmów i gier:

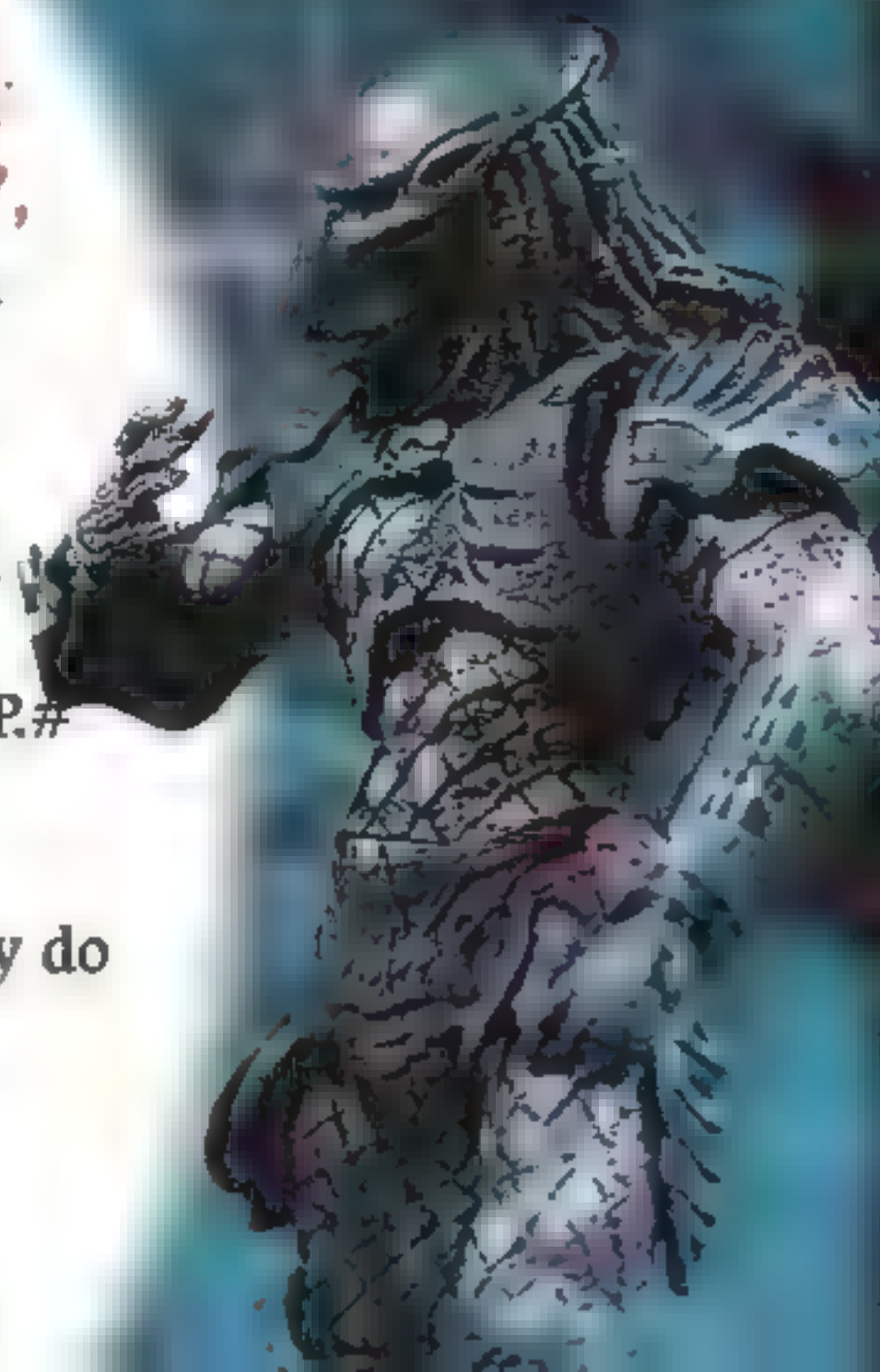
- Alien vs Predator
- Hellboy
- Władca Pierścieni

Więcej szczegółów na stronie www.aliensgroup.pl

Zadanie konkursowe:
Podaj nazwisko reżysera filmu „Alien vs Predator”, który 5.11.04 wejdzie do kin

(podpowiedź znajdziesz też w **CLICK!** 10/2004)

Swoje typy prześlij pod numer **7164** jako SMS o treści **CL.AP.#** — zamiast # wpisz nazwisko reżysera. Na odpowiedzi czekamy do 31 października. Koszt wysłania SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT



Ostrołęka rządzi?

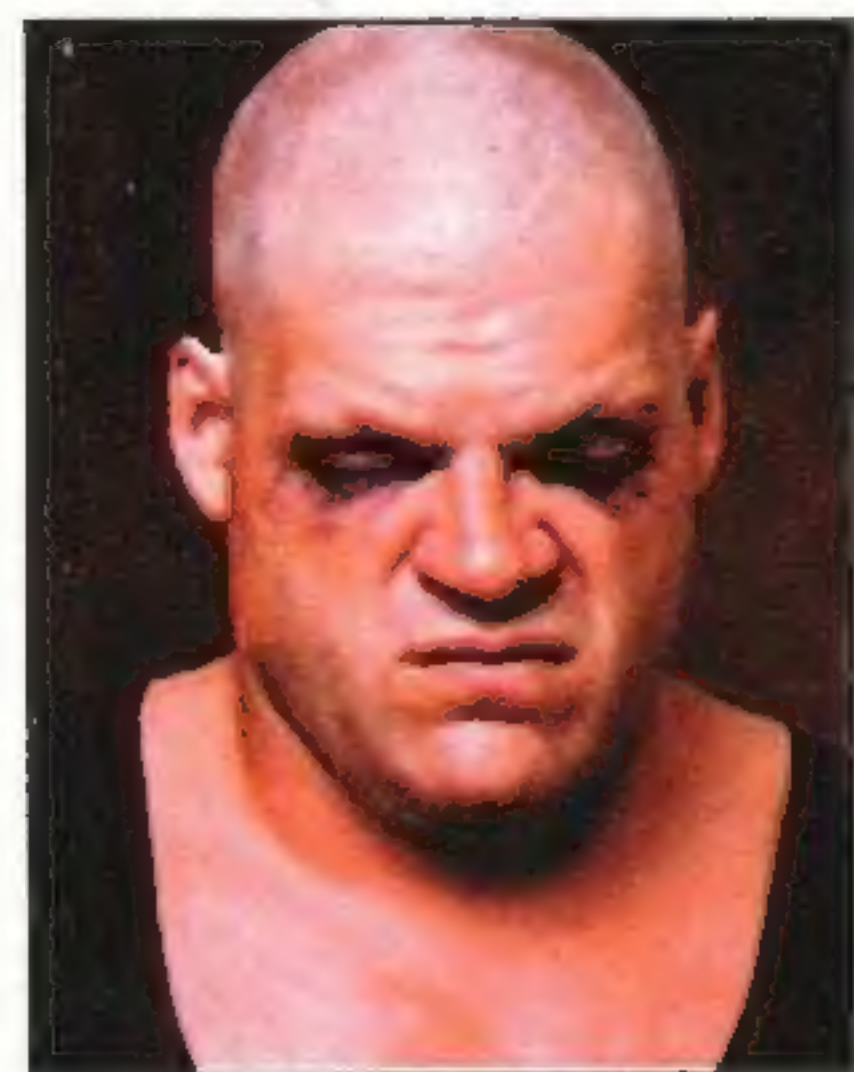
Piszę w dwóch sprawach – jedna z nich to poruszony przez was temat nauczycieli informatyki, którzy są nieudacznikami. Wiele osób opisało, co wyprawiają oni na lekcjach i bardzo ich przy tym krytykowało. Nie do końca się z tym zgadzam. Rozmawiałam z moją nauczycielką na temat, czy ma sens nauka obsługi Painta przez pół roku. Powiedziała, że musi pracować według programu wymyślonemu przez innych. Można co prawda go trochę przeskoczyć, ale tylko wtedy, kiedy wszyscy uczniowie sobie dobrze radzą. I tu zaczyna się problem. Okazuje się, że niektórzy mają problem ze skopiowaniem kółeczka z jednego dokumentu do drugiego. Wina nie zawsze leży więc po stronie nauczycieli.

Druga sprawa dotyczy niekompletnie ubranych pań w dziale listy. CLUCK! czytają również dziewczyny i, jak sądzę, nie sprawia im zbyt wielkiej przyjemności oglądanie tych zdjęć (mogę się mylić – w obecnych czasach nic nie wiadomo). Kilka lat temu zapewne ci sami chłopcy walczyli o to, by w CLUCK! ukazywało się więcej Pokémonów, zamiast kupować gazety im poświęcone. Teraz podrośli i chcą lasek w gazecie komputerowej, jakby problemem było kupno świeższczyka.

mieszkanka Ostrołęki
– przyszłej stolicy Polski

Jeśli chodzi o bzdurne programy, twoja nauczycielka ma rację. W ministerstwie i kuratoriach siedzi banda idiotów, nieudaczników oraz pasożytów, którzy nie mają nic innego do roboty, jak wymyślać różne urzędowe bzdury i zajmują się „produkcją” ton papierków oraz formularzy. Należałoby ich wystrzelać, a jak przyjdą następni – czynność powtórzyć. Brak tzw. Ministerstwa Edukacji oraz kuratoriów tylko by pomógł polskiej oświacie.

Jeśli natomiast mowa o ładnych dziewczętach z działu Listów, pozostaniemy przy nich, ale specjalnie dla ciebie publikujemy twarz pewnego miłusiego chłopczyka :). Ach, i jeszcze jedno. Chciałbym cieszyć się zdrowiem, młodością, życiem i pełnią władz umysłowych do czasu, aż Ostrołęka zostanie stolicą Polski. Mój Boże, żyłbym wiecznie!!!



Niemieckie uczulenie

Czy ta wasza cała redakcja sobie jaja robi? Czy nie doszła do was wiadomość, że w CODENAME: PANZERS Polacy zaczęli II wojnę światową? A wy macie czelność pisać, że gra jest realistyczna. To skandal!!! I jeszcze w ogóle nie dopisaliście, że w grze Polacy przedstawieni są jako tchórzliwi pijacy. Mam pewność, że o tym słyszeliście i nie zareagowaliście. I jeszcze ta ocena 5+. Ta gra na to nie zasługuje! Powiniście się wstydzić.

Kamil

Mam pytanie – czy jakbym napisał, że (pewna firma dystrybucyjna) to gówno i pospolite lajzy, opublikowałibyście ten list? Są dwa powody, dlaczego nienawidzę tego dystrybutora:

1. Mają ceny wzięte z kosmosu i nie dają żadnych dodatków, gadżetów itp. W końcu jak żądają tyle kasy za THIEFA 3, coś powinni dorzucić.

2. Szczególnie się wkurzyłem, jak obejrzałem pewien program w telewizji na temat gry CODENAME PANZERS, a dystrybutor puszcza jakąś ściemę, że gra jest spoko i to telewizja jest winna.

Takich jak oni to powinni kastrować albo shotgunem przystawić do głowy i w razie czego pociągnąć za spust.

krol_sedesu

He, radykalne to metody rozprawiania się z ludźmi, których nie lubimy! Ale kto powiedział, że radykalizm jest taki zły? :). Jeśli chodzi o CODENAME PANZERS, faktycznie zrobiła się afera na całą Polskę. Przedstawiciele dystrybutora tłumaczyli się nieco mętnie, ale prawda jest taka, że Polacy są szalenie przeczułeni na punkcie wszystkiego, co dotyczy II wojny światowej (i mają rację). Ale przypominam, że firma Conega dodała do programu broszurę, w której wyjaśnia kontekst historyczny oraz to, że w grze prezentowane są PRAWDZIWE odprawy niemieckich żołnierzy. A trudno, aby w nich zapewniali, jak bardzo kochają Polaków, prawda? Natomiast informacje na temat afery z CODENAME PANZERS jak najbardziej znalazły się w poprzednim CLUCK! – na stronie 24.

My – hipokryci

Wasze stanowisko w kwestii piractwa to szczyt hipokryzji i bezczelności. Non stop piszecie, że ludzie, którzy kupują u piratów gry za parę złotych, to złodzieje, bez honoru itp. Ja mam 26 lat i tak jak większość moich znajomych zarabiam około 700-1000 złotych na miesiąc. Trzeba opłacić czynsz, światło, inne takie pierdółki, reszta ledwo starcza do końca miesiąca. Jakim cudem ma mnie być stać na kupno choćby jednej oryginalnej gry na miesiąc? Jak zapłacić 100-150 złotych, w połowie miesiąca będę jadł tynk ze ścian, bo na jedzenie nie będzie mnie stać. Firmy produkujące gry biorą ceny z kosmosu!

Ja wiem, że szanowni panowie redaktorzy

zarabiają pewnie po parę tysięcy miesięcznie (a szefostwo zapewne wielokrotnie więcej), ale niech panowie redaktorzy wezmą odpowiedzialność na to, że takich szczęściarzy jak wy jest bardzo mało w tym kraju. I nie piszcie „to weź się do roboty i zacznij zarabiać więcej”, bo każdy idiota wie, jakie panuje bezrobocie, jak nędzna jest gospodarka. Innej pracy NIE MA.

Napiszecie może „nie musisz przecież grać prawdą?”. Tak, a co mam robić? Położyć się i umrzeć? Oglądać Drzyzgę w telewizji? Czytać książki może? Kiedyś czytałem hurtowo, teraz mnie na to nie stać. Już paru osobom tak pisałoście, „nie musisz grać”. Pewnie że nie, ale czymś się człowiek musi zająć po całym dniu pracy.

Możecie się wymądrzać i pisać o moralności. Wasza jest moim zdaniem jeszcze gorsza. Dlaczego? Bo jasne jest dla mnie to, że im mniej piractwa – tym więcej kasy dla was. I właśnie stąd się bierze cała ta wasza walka z piractwem, drodzy redaktorzy.

Starczy wam odwagi, by wydrukować ten list?

Red Baron

Odwagi starczy, bo list – poruszając ważne tematy – jest jednocześnie piramidalnie głupi. Zaczniemy od końca. Otóż dla nas jako dla redaktorów i dziennikarzy rynek piracki jest w rzeczywistości, TERAZ UWAGA!, sprzymierzeńcem! Zawsze taką właśnie głosiłam tezę, zawsze zresztą narażając się potężnie polskim dystrybutorom. Ale dlaczego tak właśnie jest? Otóż nas jako pracowników pisma interesuje, by rynek graczy był jak największy. Jeśli grać będzie milion ludzi, jest szansa, że gazeta będzie nam się lepiej sprzedawać. Jeśli grać będzie tysiąc osób, pójdziemy z torbami. Dlatego z naszego punktu widzenia, oficjalnych dystrybutorów w ogóle w Polsce mogłoby nie być (jedyny pożytek z nich to fakt, że kupują reklamy)! Nas interesują gracze, a nie skąd ci gracze biorą gry. I taki jest punkt widzenia od strony PRAKTYCZNEJ i MERKANTYLNEJ.

Ale pomówmy teraz o MORALNOŚCI. Z tej strony wygląda już inaczej. I jeśli bronimy legalności, to nie dlatego, że nam się to opłaca, tylko dlatego, iż takie właśnie mamy poglądy. Mnie nie interesuje, czemu kradniesz. Mam w nosie twoje trudne dzieciństwo, brak pracy, niską pensję, że żona cię bije, a szef poniewiera czy cokolwiek innego. Cóż to za wytłumaczenie dla kradzieży? Zresztą dlaczego nie pójdziesz po prostu do Empiku i nie zwiniesz z półek paru oryginalnych gier? A potem się tłumacz, że masz niską pensję, a chcesz sobie pograć. Poza tym w tej chwili naprawdę nieźle, oryginalne programy można kupić za 19 albo 29 złotych, nie mówiąc już o grach dołączanych do CLUCK! lub „CD-Action”. Nie mów mi więc o kosztach w granicach 100 czy 150 złotych. Bo to oznacza, że nie kradniesz chleba, tylko ciasteczka z kremem. A to już nie głód, ale łakomstwo...

Gdyby każdy stosował taką argumentację jak ty, świat niewątpliwie byłby ciekawym miejscem. Pomyślmy. Zarabiam przykładowo 4000 PLN. A cholerne Ferrari kosztuje 150 tysięcy dolarów! No, chamstwo panie i panowie! Przecież z taką pensją nie stać mnie na Ferrari, a to sytuacja niedopuszczalna! Komu jak komu, ale mnie Ferrari się po pro-

Zespół redakcyjny:

Piotr Moskal (redaktor naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharzewski (wódcz działu gier), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Salik (korekta), Marta Cichocka (sekretariat redakcji, konkursy SMS) tel. (0-22) 517-02-44.

Reklamacje płyt CD-ROM:

Jan Janowski (0-71) 341-20-83 wew. 100

Dział graficzny:

Jacek Goliński (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

Texty w numerze:

Kamil Brzózka, Paweł Karaszewski, Wojciech Leski, Bartek Lewandowski, Grzegorz Młodawski, Maciej Ogiński, Konrad Rawiński, Sławomir Serafin, Maciej Waszkiewicz

Zarząd:

Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic, Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski, Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondencji:

CLUCK!, skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA

Siedziba Wydawnictwa:

ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Dział reklamy

Janusz Jędrzejczak (kierownik), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel. (0-22) 516-35-02, Maciej Szwajkowski, tel. (0-22) 516-35-17



Copyright:

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Druk

Druckaria Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków, Wydawnictwo Bauer ostrzeżenie P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Kopowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na płycie CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558



Click! w Sieci:

e-mail: click@click.pl, www.click.pl

stu należał! Bo jestem taki biedny, mało zarabiam, muszę ponadto płacić podatki, czynsz, światło i tak dalej. Poza tym Ferrari jest śliczne, wygodne i szybkie. Przecież nie będę jeździł autobusem! Albo metrem czy tramwajem. Ścisk, tłok i jeszcze ludzie wokół śmierdzą! Co więc zrobić? Jasna sprawa. Po prostu kupię kradzione Ferrari za 1/10 ceny albo jeszcze lepiej, po prostu pójdę i ukradnę je sam, wyjdzie całkiem za darmo!

Ludzie, świat jest tak zbudowany, że jednych na coś stać, a innych nie. Zawsze tak było i zawsze tak będzie. I fakt, że cię na coś nie stać, NIGDY nie usprawiedliwi kradzieży. A jeśli już kupujesz piraty, to przynajmniej siedź cicho i nie próbuj w tak naiwny sposób udowodnić, iż robisz dobrze, bo i tak nikogo nie przekonasz! (Frogger)

THE SIMS 2

Podczas gry naciśnij jednocześnie klawisze „Ctrl” + „Shift” + „C” w celu otworzenia okienka cheatowania, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **motherlode** – Dodatkowe 50000 simoleonów
- **kaching** – Dodatkowy 1000 gotówki
- **aging off** – Wyłączenie starzenia
- **aging on** – Włączenie starzenia
- **moveobjects (on/off)** – Przesuwanie i kasowanie dowolnych obiektów
- **StretchSkeleton** – Zwiększanie i zmniejszanie sima
- **vsync (on/off)** – Poprawienie wydajności gry kosztem grafiki
- **autopatch (on/off)** – Informuje o nowych aktualizacjach
- **help** – Lista wszystkich cheatów
- **exit** – Zamknięcie okienka cheatowania



Kody do wpisywania tylko na ekranie okolicy:

Jak powyżej, zanim wpiszesz jeden z następujących kodów, musisz nacisnąć jednocześnie klawisze „Ctrl” + „Shift” + „C”.

- **deleteAllCharacters** – Usunięcie wszystkich simów z sąsiedztwa
- **TerrainType (desert/temperate)** – Przełączanie pomiędzy dwoma typami terenu

Uruchamianie gry z parametrami:

Zmodyfikuj skrót do gry i dodaj jeden z poniższych parametrów w celu uzyskaniażądanego efektu.

- **nosound** – Zablokowanie wszystkich dźwięków
- **f** – Tryb pełnoekranowy
- **r[szerokość][x][wysokość]** – Uruchomienie gry w wybranej rozdzielczości
- **w** – Tryb okienkowy

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

Stwórz skrót do pliku „CoDUOSP.exe”, który znajduje się w katalogu z grą. Kliknij prawym klawiszem myszki na skrócie i wybierz Właściwości. W polu Element Docelowym dodaj wpis: „+set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0” – musisz go wprowadzić za obecnie istniejącym. Przykładowo,

poprawnie zmodyfikowany skrót powinien wyglądać następująco:

„C:\Program Files\Call of Duty\CoDUOSP.exe” +set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0



Uruchom grę utworzonym skrótem. Podczas wykonywania misji naciśnij klawisz „~” w celu otworzenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów. Uwaga! Kody działają tylko na wznowionej grze, czyli jeśli chcesz ich używać, musisz najpierw rozpocząć grę, zapisać stan, wyjść z gry, a następnie ponownie ją uruchomić i wczytać utworzony wcześniej zapis.

- **god** – Nieśmiertelność
- **kill** – Samobójstwo
- **give all** – Wszystkie bronie
- **give health** – Ustawienie wskaźnika energii na maksimum
- **give ammo** – Maksymalna ilość sztuk amunicji
- **give <nazwa przedmiotu>** – Daje wybrany przedmiot
- **notarget** – Przeciwnicy nie strzelają do ciebie
- **noclip** – Przechodzenie przez ściany
- **map_restart** – Rozpoczęcie poziomu od nowa
- **weapon 32** – Możliwość strzelania z karabinu w trybie automatycznym – wystarczy przytrzymać klawisz strzału
- **toggle r_showportals** – Zaznaczenie niebieską linią miejsc, do których możesz wejść
- **toggle g_entinfo** – Wyświetlenie skryptów nad ważnymi żołnierzami i obiektami
- **toggle r_showtricolors** – Wyświetlenie numerów na wszystkich teksturach
- **toggle r_lockpvs** – Losowe tekstury stają się niewidzialne
- **r_lightmap** – Ziemia oraz inne statyczne tekstury stają się białe
- **toggle cg_drawgun** – Ręce i broń gracza stają się niewidzialne, przez co gra działa szybciej
- **toggle cg_thirdperson** – Widok z trzeciej osoby
- **toggle r_measureOverdraw** – Przełączenie obrazu w tryb multikolorowy
- **toggle cg_draw2d** – Usunięcie z ekranu wszystkich informacji, co sprawia, że gra wygląda jak film
- **toggle r_fastsky** – Usunięcie nieba – w ten sposób można rozjaśnić bądź przyćmienie planszę

- **jumptonode <numer>** – Teleportowanie do wybranego punktu na mapie
- **gfxinfo** – Informacje na temat grafiki
- **cmdlist** – Lista wszystkich komend dostępnych w grze

Wybranie dowolnej misji:

Podczas gry w trybie Single Player naciśnij klawisz „~” w celu otworzenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **map bastogne1** – Misja 1: Bastogne 1
- **map bastogne2** – Misja 2: Bastogne 2
- **map foy** – Misja 3: Foy
- **map noville** – Misja 4: Noville
- **map bomber** – Misja 5: Bomber
- **map trainbridge** – Misja 6: Train Bridge
- **map sicily1** – Misja 7: Sicily 1
- **map sicily2** – Misja 8: Sicily 2
- **map trenches** – Misja 9: Trenches
- **map ponyri** – Misja 10: Ponyri
- **map kursk** – Misja 11: Kursk
- **map kharkov1** – Misja 12: Kharkov 1
- **map kharkov2** – Misja 13: Kharkov 2

SHADOW OPS: RED MERCURY

Wejdź do menu Options, następnie wybierz Cheats i wprowadź jeden z poniższych kodów.

- **firstlaw** – Nieśmiertelność
- **corpsman** – Tryb reinkarnacji
- **madminute** – Niewyczerpana ilość amunicji
- **intelsitrep** – Odblokowanie wszystkich animacji
- **greenlight** – Odblokowanie wszystkich poziomów
- **peterpan** – Tryb latania

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR

Podczas gry naciśnij jednocześnie klawisze „Shift” + „Enter”. Teraz możesz wpisać jeden z poniższych kodów.



- **Whosyourdaddy** – Nieśmiertelność dla wszystkich jednostek
- **Greedisgood** – Dodatkowe 10000 punktów mocy i surowca
- **AlbertEinstein** – Posiadane jednostki, maszyny i pojazdy otrzymują wszystkie ulepszenia
- **Allyourbasebelongstous** – Zakończenie gry sukcesem

KOHAN II: KINGS OF WAR

Podczas gry naciśnij klawisz „Enter” w celu otworzenia okienka dialogowego, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów. Aby zaakceptować wprowadzony kod, ponownie naciśnij klawisz „Enter”.

- **gimme** – Dodatkowe 100 sztuk złota
- **victoryismine** – Zakończenie misji sukcesem
- **wasted** – Zakończenie misji porażką
- **lasik** – Usunięcie mgły wojny

PSYCHOTOXIC

Podczas gry naciśnij klawisz „~” w celu otworzenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.



- **lua god()** – Włączenie nieśmiertelności
- **lua ungod()** – Wyłączenie nieśmiertelności
- **lua PlayerInvisible()** – Włączenie niewidzialności
- **lua PlayerVisible()** – Wyłączenie niewidzialności
- **lua allammo()** – Maksymalna ilość amunicji
- **lua medave()** – Dodatkowa broń
- **lua medcof()** – Dodatkowa broń
- **lua levelend()** – Ukończenie obecnego poziomu
- **lua PTFly(On lub Off)** – Włączenie lub wyłączenie trybu latania
- **lua speed(#)** – Zmiana szybkości gry – w miejsce # wstaw liczbę
- **lua PTLowGoreVersion()** – Zmniejszenie ilości krwi
- **ua ResetWeaponSlots()** – Wyrzucenie wszystkich broni
- **lua summon(PickupKnife)** – Knife
- **lua summon(PickupColt)** – Colt
- **lua summon(PickupSocom)** – Socom
- **lua summon(PickupMac10)** – Mac10
- **lua summon(PickupPumpGun)** – Pump Gun
- **lua summon(PickupM16)** – M16
- **lua summon(PickupSniper)** – Sniper
- **lua summon(PickupGatlingGun)** – Gatling Gun
- **lua summon(PickupFlamer)** – Flamer
- **lua summon(PickupJackhammer)** – Jackhammer
- **lua summon(PickupUdderGun)** – Udder Gun
- **lua summon(PickupA_Gun)** – A Gun
- **lua summon(PickupIonRifle)** – Ion Rifle
- **lua summon(PickupPitBull)** – PitBull
- **lua summon(PickupSpectreEyes)** – Spectre Eyes

Laureaci konkursów

CLICK! 09 – 2004

• **Konkurs Spider-Man 2** – **zwycięzca:** Adam Duda z Siemianowic Śląskich, Sławomir Bidziński z Bielewa, **brzocho:** Tomasz Stawicki z Tczewa, Łukasz Świętacki z Tychowa; **poler:** Bogdan Kapusta z Siemianowic Śląskich, Mateusz Baliński z Jaworzyny Śląskiej, Mirosław Krauze z Gliwic; **pyta QD:** Marzena Tyrakowska z Kowalewa, Krzysztof Romanik z Krakowa; **czapka + t-shirt:** Krzysztof Dziwyt z Tuszowa Małego, Łukasz Ziolo z Kielo, Andrzej Chomicz z Warszawy, Bartłomiej Wiśniewski z Dzierżęzi, Hubert Malecki z Kola

• **Konkurs Soldiers** – Piotr Franczak ze Szprotawy, Bartosz Piotrowski z Godzieszy, Maciej Kości z Warszawy, Karol Cieszyński z Filipowa, Cezarek Jaskółka z Poznania, Grzegorz Zółtek z Iwaniska, Marek Giegola z Gliwic, Anna Smuszko-Sobczak z Jawora, Artur Haba z Polic, Sebastian Garbacz z Czerwionki-Leszczyny, Przemysław Gebowski z Kalisza, Mieczysław Michalik z Bytomia Odrzańskiego, Bartłomiej Żelazko z Zabrza, Joanna Kierowska z Krakowa, Marcin Sawaja z Girzycka, Kornel Kawulok z Istebny, Zbigniew Sokółowski z Przemyśla, Reneta Kowalska z Włoszczowy, Adam Turek z Ja-

blonnej, Krzysztof Andrzejewski z Sokółki, Patryk Pawlik z Redy, Mateusz Zukotyński z Nowej Soli, Michał Szczal ze Zgorzelca, Irena Szakala z Mord, Radosław Kruk z Opolu, Mateusz Brelecki z Radomia, Tomasz Szyszko z Leszna, Jarosław Tafelski z Labiszyna, Adam Galecka z Zabrza, Grażyna Ziara z Zawiercia, Mateusz Ostrowski z Włocławka, Karolina Sosnowska z Chełmży, Maciej Gularski z Oborników Wlkp., Andrzej Małnecki z Siemianowic Śląskich, Adrian Gola z Niechowa

TA JESIEŃ JEST NA TWOJĄ KIESZEŃ



Splinter Cell (PL)



Rainbow Six 3: Raven Shield (PL)



Throne of Darkness



Legacy of Kain Defiance



Sacred (PL)



Far Cry



Soldiers: Heroes of World War II



The Sims 2 (PL)



Rome: Total War (PL)



Medal of Honor Allied Assault



Battlefield 1942 Classic



Warhammer 40,000 Dawn of War (PL)



Call of Duty (PL)



Gothic 2: Noc Kraka (PL)



Shrek 2 (PL)



Fighter Pilot



Future Cop L.A.P.D.



Codename: Panzers (PL)



XPand Rally



Juiced: Szybki i Główny (PL)



Airfix Dogfighter



Manhunt



Full Spectrum Warrior (PL)



Syberia 2 (PL)



Airline 69 + 18 Powrót do Casablanky (PL)



Populous the Beginning



Aquarium



Hard Truck 18 Wheels of Steel



Emperor Battle for Dune



The Lord of the Rings: The Two Towers (PL)



Worms Forts: Obłężenie (PL)



Doom III (PL) (wersja angielska 159,00)



Silent Hill 4: The Room (DVD)



Madden NFL 99



Platoon



Pet Soccer (PL)



Pet Racer (PL)



Rollercoaster Tycoon 3 (PL)



Colin McRae Rally 2005 (PL)



RTOA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator (PL)



Richard Burns Rally (PL)



DRIV3R (PL)



Shellshock



Championship Manager 5 (PL)



Thief: The Dark Project (DVD)



Splinter Cell: Blood Money (PL)



Spider-Man 2 (PL)



Star Wars: The Force Unleashed (PL)



Port Royale 2 (PL)



Sid Meier's Pirates!



Star Wars: Knights of the Republic (PL)

nowości, zadzwoni, zapytaj



Ortografia



Chemia 1



Dziś i jutro



Język angielski

dźwięki, filmy, dźwięki...



Magix Hip Hop Maker



Magix Techno Maker



Magix Music Maker 2003

kierownice i pady PC



Saitek P120
cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire”
dwa cyfrowe spusty
dodatkowy mini-kontroler
ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk”

49,00



Saitek P880
sześć standardowych cyfrowych przycisków „fire”
dwa analogowe gałki
ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk”
programowalny przycisk „shift”
dwa cyfrowe spusty

119,00



Kierownica Saitek R220
cztery standardowe cyfrowe przyciski
dwa cyfrowe „włoszki”
pedały gazu i hamulca
możliwość wyboru sposobu montażu

169,00

Alone in the Dark IV (PL) ... 49,90	Greyhawk: Świątynia Pierwszego Zła (PL) ... 99,90	Morty 2 (PL) ... 49,00	Sims Deluxe (PL) ... 79,00
Air Strike 3D ... 19,90	Football Manager 2005 (PL) ... 99,00	NBA 2004 ... 139,00	Sim City 4 (PL) ... 39,90
Battlefield 1942 ... 39,90	Gry Karciane 1 ... 25,00	Need for Speed Underground ... 139,00	Soldier of Fortune II Gold ... 69,00
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion) ... 164,90	Gry Karciane 1&2 ... 39,90	Neverwinter Nights Złota Edycja ... 99,00	Syberia ... 49,00
Battlefield Vietnam ... 129,00	Gry Karciane 2 ... 25,00	NHL 2004 ... 139,00	Taxi Driver ... 27,90
Beyond Good & Evil (PL) ... 49,00	GTA: Vice City ... 119,00	Nuclear Strike ... 29,90	Tomb Raider: The Angel of Darkness ... 79,00
Bilzkriger (PL) ... 49,90	Half Life Bestseller ... 49,00	Hosterati (PL) ... 69,00	True Crime ... 159,00
Bowling (kręgle) ... 19,90	Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL) ... 39,00	Podbój Rzymu (PL) ... 59,00	Warszyby ... 49,00
Breed ... 79,00	Harry Potter Komnata Tajemnic ... 119,00	Pokim II ... 49,00	Warhammer 40K: Fire Warrior ... 59,00
Call of Duty (PL) ... 99,00	Harry Potter: Mistrzostwa Świata w Quidditchu ... 39,90	Post Mortem (PL) ... 74,90	Złota Edycja Warcraft III ... 99,00
Championship Manager 4 (PL) ... 49,90	Heroes of Might & Magic III Gold (PL) ... 19,90	Pinball i gry zręcznościowe ... 25,00	+ Frozen Throne ... 99,00
Championship Manager 5 ... 149,00	Hidden & Dangerous 2 ... 79,00	Princzi z Karaibów (PL) ... 49,00	Worms 3D (PL) ... 93,90
Chessmaster 10 ... 139,00	Homeworld 2 ... 99,00	Prince of Persia: Piaski Czasu (PL) ... 79,00	Vietkong: Purple Haze ... 129,00
Commandos 3 ... 49,90	Jazz Jack Rabbit ... 29,90	Pro Evolution Soccer 4 (DVD) ... 159,00	Uru: Ages Beyond Myst ... 99,00
Counter Strike ... 79,00	Jedi Knight: Jedi Academy ... 69,00	Project IGI 2: Covert Strike ... 19,90	
Condition Zero ... 79,00	Joint Operations Typhoon Rising ... 135,00	Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL) ... 59,00	
Diablo II + Diablo II ... 99,00	Kangurek Koo 2 ... 29,00	Real 007 / CD ... 42,90	
Pan Zniszczenia (PL) ... 99,00	Kapitan Pazu (PL) ... 29,90	Reah+Schizm ... 59,00	
Dino Crisis ... 79,00	Lonheart ... 49,00	Return to Castle Wolfenstein ... 59,00	
Disciples II ... 19,90	Lock On ... 109,00	Runaway a Road to Adventure (PL) ... 72,90	
Bunt Elfów (PL) ... 29,90	Max Payne 2 ... 79,00	Sasiedzi z Piękna Rodem (1+2) (PL) ... 59,00	
Emergency 2 (PL) ... 29,90	The Fall of Max Payne ... 79,00	Settlers IV (PL) ... 53,90	
Enter the Matrix ... 92,90	Medal of Honor: Allied Assault Deluxe (Medal of Honor Allied Assault + Soundtrack) ... 134,90	Schizm II Kameleon ... 49,00	
Etherlords II (PL) ... 19,90	Modi i Nanna ... 9,90	Schizm (dvd lub 0CD) ... 42,90	
Europa Universalis ... 59,00	Mój Brat Niedźwiedź (PL) ... 79,00	Sims Balanga (PL) ... 59,00	
Mroczne Wiek (PL) ... 39,90		Sims - Double Deluxe (PL) ... 79,00	
FIFA 2002 Classic ... 135,00		Sims - Złoty Złoty i Balanga ... 134,90	
Fifa 2004 ... 135,00		Sims zwierzęta (PL) ... 74,90	
		Sims Gwiazda ... 79,00	
		Sims wakacje (PL) ... 59,00	

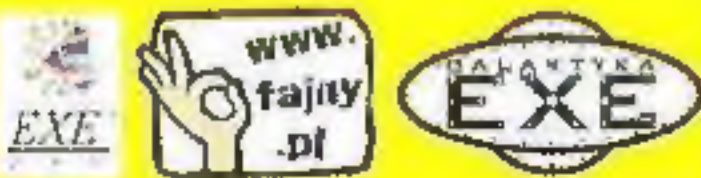
NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE”

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE” - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA. Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy.

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 od 16.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888
FAKS: (071) 3537010
PISZ NA ADRES: EXE, Skrz. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kollata 8, 54-152 Wrocław.

NASZE CENY zawierają podatek VAT, KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.



WOJNA Z TERRORYZMEM

JUŻ SIĘ ROZPOCZĘŁA...

W SPRZEDAŻY OD
21 PAŹDZIERNIKA

UNIKALNE POŁĄCZENIE
GRY TAKTYCZNEJ Z GRĄ AKCJI
PROWADZ DO BOJU DWA
ODDZIAŁY ARMII AMERYKANSKIEJ
ALPHA I BRAVO



REALISTYCZNE ODWZDROWANIE
WALK PROWADZONYCH NA
ULICACH MIAST. GRA BAZUJE
NA PROGRAMIE SZKOLENIOWYM
AMERYKANSKIEJ PIECHOTY.



INTUICYJNA OBSŁUGA
POZWALAJĄCA
NA BARDZO WYGODNE
STEROWANIE DWIEMA
DRUŻYNAMI NA RAZ.

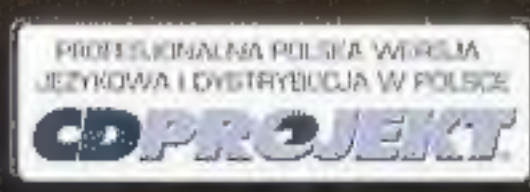
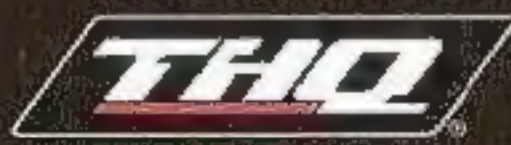


FULL SPECTRUM WARRIOR



PAŃSTWA EUROPEJSKIE I AZJATYCKIE DOTKNIĘTE ZOSTAŁY FAŁĄ ATAKÓW TERRORYSTYCZNYCH. PO MIESIĄCACH POSZUKIWAŃ CIA USTALIŁO, ŻE ZA ZAMACHAMI STOI ZEKISTAN - BYŁA REPUBLIKA RADZIECKA POŁOŻONA NA POGRANICZU CHIN, PAKISTANU I AFGANISTANU. WŁADZĘ W KRAJU PRZEJĄŁ POWIĄZANY Z MIĘDZYNARODOWĄ SIATKĄ TERRORYSTYCZNĄ MOHAMMAD JABBOUR AL-AFAD. NIEUDANE ZABIEGI DYPLOMATYCZNE ZE STRONY ONZ, ZMUSIŁY DOWÓDZTWO NATO DO PODJĘCIA DECYZJI O WYSLANIU WOJSK LĄDOWYCH...

WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM



Jestes grafikiem 3D, animatorem
lub programistą? Zgłoś się
do pracy nad grą Wiedźmin!
Informacje www.thewitcher.com